

Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE!

# DVD LEVEL X<sup>2</sup> THE THREAT

La același preț

JOC FULL!

+ TRACKMANIA NATIONS  
+ TRANSPORT TYCOON DELUXE

Games, Hardware Lifestyle • Martie 2006

13,5 LEI NOI (135.000 LEI)

## FANTASTIC! CITY OF VILLAINS

Uită de eroisme și apucă-te de lucruri serioase

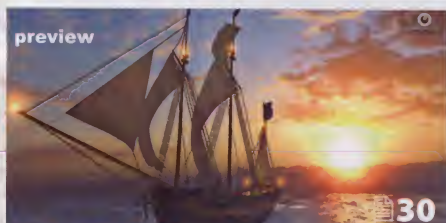
## LA RĂZBOI! STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Un RTS care folosește din plin Forza

## PE EI, PE TERORIȘTII LOR! TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Mai mult antrenament pentru trupele speciale

**AVALANȘĂ DE INTERVIURI!**  
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT  
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR  
CHAMPIONSHIP MANAGER 2006  
BLAZING ANGELS  
WARCARDS



**AGE OF PIRATES:  
CARIBBEAN TALES**



**SHADOW OF THE COLOSSUS**



**HARD DISKURI DE BUZUNAR**

DEMOS CRASHDAY ■ STAR WARS: EMPIRE AT WAR ■ GALACTIC DREAM ■ X3: REUNION UTILITARE AVAST! VIRUS CLEANER 1.0.209 ■ AZUREUS 2.4.0.0  
■ PARTITION MAGIC 8.0 ■ TOTAL COMMANDER 6.54 MODS COSMOS 1.9 ■ GARRY'S MOD 9.0.48 ■ RED ORCHESTRA 3.3 FILME CRYTEK - DEMO TEHNOLOGIC  
■ DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY ■ GTR 2 - FIA GT RACING GAME ■ NEVERWINTER NIGHTS 2 ■ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT ■ THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION





PrePay

ai multe de povestit  
prietenilor tăi



**bonus dublu**

**pentru apelurile primite**

cumpără și activează până la 12 martie o cartelă SIM Orange PrePay și  
primul bonus pentru apelurile primite se dublează

**pentru valoarea reîncărcată**

reîncarcă-ți cartela SIM Orange PrePay până la 12 martie și primești  
bonus dublu la fiecare reîncărcare, fie că activezi cartela în timpul promoției  
sau ești deja utilizator PrePay

detalii la [www.orange.ro](http://www.orange.ro), în Orange shop și la partenerii Orange



Vogel Burda Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov  
Tel: 0268/415158, 0723-570511  
0744-754983, Fax: 0268/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

**General Manager:**  
Dan Bădescu (dan\_badescu@vogelburda.ro)

**Redactor-şef:**  
Mihai Sfirjan (Mitza)  
(mitza@level.ro)

**Redactor-şef adjunct:**  
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

**Redactori:**  
Vladimir Ciolan (ciolan@level.ro)  
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)  
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)  
(rzarectha@level.ro)  
Bogdan Amiteteloe (BogdanS)  
(bogdans@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

**Grafică şi DTP:**  
Adrian Armăşelu  
(adrian\_armaselu@level.ro)

**Secretar de redacţie**  
Oana Albu (oana\_albu@vogelburda.ro)

**Marketing:**  
Leonte Mărginean  
(leonte\_marginean@vogelburda.ro)  
Diana Călin  
(diana\_calin@vogelburda.ro)

**Publicitate:**  
Zsolt Bodola (zsolt\_bodola@vogelburda.ro)  
Cristian Pop (cristian\_pop@vogelburda.ro)

**ON-LINE:**  
Lucian Bitai (lucian\_bitai@vogelburda.ro)

**Contabilitate:**  
Maria Parge  
Eva Szaszka  
(contabilitate@vogelburda.ro)  
Adrian Dumitru – Financial Controller  
(adrian\_dumitru@vogelburda.ro)

**Distribuţie:**  
Ioana Bădescu  
(ioana\_badescu@vogelburda.ro)  
Ioan Claudiu Soiu  
(iancu\_soiu@vogelburda.ro)  
Alex Draghini  
(alex\_draghini@vogelburda.ro)

**Adresa pentru corespondenţă:**  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov  
Pentru distribuţie contactaţi-ne  
la tel: 0268-415158  
şi fax: 0268-418728

**Montaj şi tipar:**  
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

**LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei **LEVEL** a fost publicată în 25.000 de exemplare.



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare octombrie 2004 - octombrie 2005), **LEVEL** are 105.000 cititori/număr.

## INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Orange	C2
Best Distribution	11, 23
Autoshow	15
Motor Presse	55
K-Tech Electronics	75
Fanatic Gamer	C3
Flamingo Computers	C4



**Industria jocurilor** poate fi câteodată foarte distractivă. Circul care înconjoară unele evenimente importante ce ne afectează direct este o urmare logică a maturității financiare la care a ajuns hobby-ul nostru. Un singur exemplu este de ajuns: seria Grand Theft Auto. Lăudată ca fiind una dintre cele mai inovatoare, mai acaparante și mai originale serii de jocuri, GTA a zburat sub radarul istericilor până când a devenit un fenomen. Moment în care, din cotloanele întunecate ale sistemului judiciar american, au început să apară clownii. Jack Thompson, un avocat despre care ar trebui să se scrie romane umoristice, se bate de ani de zile cu Rockstar și cu abominația numită GTA. Ca un cavaler în armură strălucitoare, Jack conduce cruciada gloatei împotriva răului suprem. Pentru copii, bunici, mame și animale de casă, Jack Thompson lasă la o parte orice temeri, dar ține aproape camerele de filmat. Urmându-i exemplul (nu pentru că acțiunile lui ar fi motivate, ci pentru că asigură succes la public), o întreagă șleahță de politicieni, oameni media și, în general, ahiați după cele „15 minute de faimă” au pornit o avalanșă ce îngroapă încetul cu încetul compania producătoare (Rockstar), distribuitorul (Take Two) și, mai ales, libertatea de exprimare. Hillary Clinton, care se vrea a fi prima femeie președinte al SUA, plânge mocnit pentru mințile influențabile ale copiilor care joacă GTA, după care mai strânge o serie de semnături în favoarea ei. Asociația Femeilor Care Practică Cea Mai Veche Meserie Din Lume se trezește cu probabil cel mai haios protest împotriva GTA-ului (aș vrea să scot în evidență aici faptul că fetele protestează împotriva lui GTA3, joc care a ieșit pe piață de ani buni, dar, deh, ce să îi faci, dacă acum era momentul...)



și îndeamnă părinții să își protejeze copiii mai bine de acum înainte. Mamele să aibă grijă de ei, să fie geană pe odrasle toată ziua, poate mai scapă soțul un pic cu mașina pe faleză, să le mulțumească și lor.

Dar nu s-a terminat... Pe lângă corul de protestatari, mai vin și geniile din industrie, care au văzut o oportunitate și o vor folosi de acum înainte cu fiecare ocazie. Jocuri cu gangsteri, băieți de băieți, cartiere și Uzi-uri... Ceva mai banal nu mai există în ziua de azi. 50 Cents s-a dat și el pe brazdă și a scos un joc care nu merită mai mult de atât, Snoop e și el pe cale să ne uimească (nici nu vreau să mă gândesc ce o să iasă) și sunt sigur că Jenna pregătește și ea în secret un RTS care să-i poarte numele.

Oameni buni, eu zic să rădem. Tare și în hohote. După care să ne arătăm aprecierea pentru acest fenomen și să-l ignorăm.

Să-i fie țărâna ușoară.

■ Mitza



## TOP 3 / REDACTOR

**Mitza**

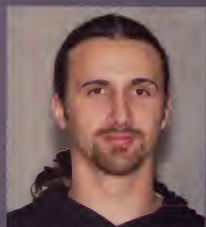
1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Star Wars: Empire at War

**cioLAN**

1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Age of Pirates: Caribbean Tales

**BogdanS**

1. Creative Zen Vision
2. HP Photosmart 3310 All-in-One
3. NEC MultiSync LCD90GX2

**Locke**

1. Star Wars: Empire at War
2. City of Villains
3. Age of Pirates: Caribbean Tales

**Marius**

1. Shadow of the Colossus
2. City of Villains
3. Age of Pirates: Caribbean Tales

**Rzareccha**

1. Shadow of the Colossus
2. City of Villains
3. Red Orchestra

**KiMO**

1. City of Villains
2. Shadow of the Colossus
3. Red Orchestra

## Demo

Crashday  
Star Wars: Empire at War (DVD)  
Galactic Dream (DVD)  
Putt Nutz  
X3: Reunion

## Media

## Filme

Black (DVD)  
Crytek - Demo tehnologic (DVD)  
Desperados 2: Cooper's Revenge (DVD)  
Dreamfall: The Longest Journey (DVD)  
GTR 2 - FIA GT Racing Game (DVD)  
Huxley (DVD)  
NeverWinter Nights 2  
Red Orchestra: Osfront 41 - 45 (DVD)  
Rise and Fall: Civilisations at War (DVD)  
Rise Of Legends  
Rush for Berlin  
Saint's Row  
Splinter Cell: Double Agent (DVD)  
The Elder Scrolls IV: Oblivion (DVD)  
Ultraviolet (DVD)

## Imagini

Guild Wars: Factions  
Prey  
X-Men: The Official Movie Game

## Screensaver

Battle for Middle Earth II

## Wallpaper

25 to Life  
Dragonshard  
Driver: Parallel Lines  
RF Online  
The Suffering: Ties that Bind

## Antivirus

avast! Virus Cleaner 1.0.209  
AVG Free Edition 7.1.375.703 (DVD)  
EmailSupervisor 1.3

## Drivere

ATI Catalyst 6.2 cu Control Center (DVD)  
NVIDIA ForceWare 81.98

## Freeware

ATITool 0.25b13  
AVI Preview 0.26 alpha  
Azureus 2.4.0.0 (DVD)  
Fresh FTP 2.80  
NVIDIA BIOS Editor 2.6a  
Windows Defender 1.1.1051 Beta 2 (DVD)

## Patch

Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11  
Dragonshard v1.2.1  
Falcon 4: Allied Force v1.0.5 (DVD)  
Serious Sam 2 2.066a (DVD)  
Vampire: The Masquerade - Bloodlines v2.0 (neoficial) (DVD)

## Shareware

Partition Magic 8.0 (DVD)  
Photo2DVD Studio 4.9.1  
Total Commander 6.54

## MODs

Cosmos 1.9  
Garry's Mod 9.0.4b (DVD)  
Red Orchestra 3.3 (DVD)  
Splinter Cell: Chaos Theory - Polar Base

## Extra

TrackMania Nations (joc complet) (DVD)  
Transport Tycoon Deluxe (joc complet) (DVD)  
OpenTTD (DVD)  
Level CD/DVD Finder

## NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

**CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips - Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.**



# Joc Full!!! – X2 – The Threat

Universul X nu a fost niciodată mai complex ca în această a treia versiune a jocului, după X-Beyond the Frontier și X-Tension. Pe lângă engine-ul grafic atât de cunoscut, libertatea pe care ți-o oferă este limitată doar de puterea de cumpărare și, eventual, de pirăți, Xenon și Khaak. În acest simulator clasic de zbor economic și spațial, lucrurile tind să meargă prost, aproape ca peste tot. Diferența este că de voi depinde ca ele să meargă bine sau și mai prost. Doar o chestiune de gust... iar LEVEL vă oferă posibilitatea unui întreg festin.



## MARTIE 2006

Editorial	3
Știri	6

### INTERVIU

Medieval 2: Total War	12
Splinter Cell: Double Agent	16
Championship Manager 2006	18
Blazing Angels	20
Warcards	24

### PREVIEW

Prey	28
Age of Pirates: Caribbean Tales	30
GTR 2 – FIA GT Racing Game	32

### REVIEW

Marc Ecko's Getting Up:	34
Contents Under Pressure	36
Lula 3D	38
Star Wars: Empire at War	44
City of Villains	49
Rugby Challenge 2006	50
Rainbow Six: Lockdown	52
25 to Life	54
Hard Truck Tycoon	56

### MODs

Red Orchestra 3.3 (UT2004)	56
Open Transport Tycoon Deluxe	57

### ONLINE

D&D Online: Stormreach	58
------------------------	----

### SOFTWARE

Google Desktop	59
----------------	----

### CONSOLE

PS2	
Shadow of the Colossus	60
50 Cent: Bulletproof	62
PSP	
Ghost in the Shell:	
Stand Alone Complex	63

### HARDWARE

Creative Zen Vision	64
Logitech Wireless Music	65
System for iPod/MP3	65
HP Photosmart 3310 All-in-One	65
Speed-Link Ultra Flat Metal Keyboard	65
Logitech Mobile Express Headset	66
Western Digital Raptor WD 1500ADEFD	66
NEC MultiSync LCD90GX2	66
Pleomax Laser Mouse SPM-9000	67
AverMedia AVerTV USB 2.0 Plus	67
Asus DRW-1608P2S	67
Microdia iRock mini	67
Hard diskuri de buzunar	68
Get Mobile	
LG S5200	74
Nokia 1600	74
BenQ-Siemens EF91	74

### LIFESTYLE

www.	76
Wu Tang Killa Beez în România	76
Filme	
Kiss Kiss Bang Bang	77
DVD-uri	77
Patch	79

### CHATROOM

Catfight: Lara versus Rayne	80
-----------------------------	----





## ROMÂNIA, CAMPIOANĂ

Visa International a anunțat că Hristodorescu Sergiu Ioniță de 20 de ani, din București, România, a câștigat medalia de aur la Finalele Mondiale ale jocului online Campionatele Visa - Torino 2006. Câștigătorul a fost anunțat după ce competitorii din 20 de țări s-au întâlnit pe piste olympice virtuale din Torino, încheind un turneu global care a început în octombrie 2005.

Pentru a câștiga, acesta a înregistrat un scor cumulat de 5.23.2 minute la bob, slalom uriaș și snowboard, devansându-l pe

următorul clasat cu doar 0.6 dintr-o secundă. Acest rezultat i-a adus lui Hristodorescu o excursie de șapte zile la Jocurile Olimpice de la Beijing, în China, ca oaspete al Visa.



## AUSTRALIA INTERZICE MÂZGĂLIREA PEREȚILOR VIRTUALI

Marc Ecco's Getting Up: Contents Under Pressure este cel mai nou joc dintr-un lung șir de titluri interzise pe meleaguri australiene. Și asta nu pentru că i-ar pune jucătorului o greblă-n brațe, iar apoi l-ar trimite la scărpinat canguri pe dealuri, ci pentru simplul motiv că-l încurajează să redecoreze „artistic” fațadele clădirilor.

The Federal Classification Review Board a interzis distribuția jocului produs de Atari, la scurt timp după ce i-a acordat rating-ul MA (pentru adulți), considerând că instigă la violență.



## PROSTITUATELE VS. GTA

Sex Workers Outreach Project USA (probabil singura asociație non-profit a prostituatelor din State) cere ajutorul părinților nemulțumiți (că odraslele butonează în draci un GTA violent, în loc să se dea de-a dura prin pături) pentru a convinge autoritățile să interzică violentul joc.

Morala? Care dintre ele? Nu da banii pe prostii, ia o prostituată la copii?? Play love not GTA? Așteptăm cu interes protestele pașnice ale violatorilor în serie (pe motiv că tinerii îndobitociți de GTA le fură pâinea). Sau ale pedofililor nemulțumiți că, de când cu GTA-ul, interesul preadolescenților pentru dulciuri s-a diminuat considerabil.

Raționamentul din spatele protestului damelor de consumație ar fi că violența nu face bine. Nici lor, nici afacerii.



## LEVEL TOP 10

1. World of Warcraft	197
2. Need for Speed: Most Wanted	158
3. Prince of Persia: The Two Thrones	132
4. Call of Duty 2	114
5. Quake IV	45
6. The Movies	32
7. Starwars: Battlefront II	23
8. Peter Jackson's King Kong	18
9. GUN	15
10. Worms 4: Mayhem	13

FEBRUARIE  
2006



Un comunicat de presă aruncat de către Take 2 Interactive în groapa cu internauți ne anunță vesel că ni se pregătește Stronghold Legends, urmașul legendar al unui Stronghold 2 la fel de legendar. Stronghold Legends va veni cu un gameplay inovator, zic ei, și noi moduri de multiplayer. Jucătorii se vor putea identifica cu Regele Arthur și cavalerii Mesei Rotunde, contele Vlad Dracul și vor retrăi saga eroică a lui Siegfried al Germaniei, în douăș/patru de misiuni ce se întind pe parcursul a trei campanii.

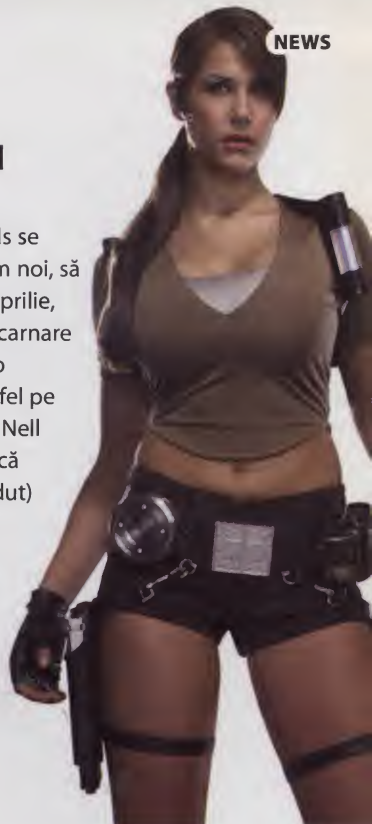
Vlad Dracul? Conte? Cineva s-a documentat puternic. Ceea ce ne face să credem că Stronghold Legends se va ridica la înălțimea așteptărilor și nu va uita de legendara campanie a contelui valah împotriva califatului baronului Munchausen, așa cum ne este ea prezentată de frații Grimm, cei doi croniciari yankei de la curtea regelui Arthur.

## LEGENDA LUI STRONGHOLD LEGENDARU'



## LARA CROFT, DIN NOU ÎN CARNE ȘI OASE

Cum noul Tomb Raider: Legends se pregătește să ne lovească (și, sperăm noi, să ne surprindă în mod plăcut) pe 11 aprilie, cei de la Eidos au prezentat noua încarnare a eroinei virtuale. Karima Adebibe, o londoneză de 20 de ani, va călca astfel pe urmele mai celebrelor Rhona Mitra, Nell McAndrew, Angelina Jolie (și alte încă patru ale căror nume s-au cam pierdut) și se va dedica de acum înainte trup și trup promovării jocului. Ceea ce presupune mai întâi un program dur de antrenament alături de trupele SAS și un curs de tras cu pușca prin Europa de Est (dacă vedeți o tipă fugărind câinii vagabonzi din București cu mitraliera, ea e!). Gata, vă lăsăm în compania pozei...



## DAWN OF WAR SE EXTINDE

Tătuca Relic a plecat urechea la plânsetele fanilor învinși de Winter Assault și s-a gândit să-i răcorească puțin cu un nou expansion pentru Dawn of War. „Proiectul” n-a fost botezat încă, dar ni s-au promis două rase noi, Tau (îi știți din Fire Warrior) și... alții (producătorii au tăcut mîlc, dar, având în vedere apariția lor în Winter Assault pe post de „cameo race”, ne ținem degetele încrucișate pentru Necrons). Și o dată de lansare situată în toamna lui 2006. Să fie primite.



## JOHN ROMERO ȘI MMO-URILE

După plecarea sau piciorul primit în partea dorsală din direcția Midway, John Romero (Daikatana) se întoarce, dar nu cu un FPS, ci cu un MMORPG. Neavând, se pare, nimic mai bun de făcut, Romero a ciulit



## SAM & MAX 2 A INTRAT ÎN PREPRODUCȚIE

Dan Connors, CEO-ul de la Telltale Games (responsabili pentru Bone), a venit cu noi detalii legate de renașterea francizei Sam & Max, în cadrul convenției WorldCon ce s-a ținut în San Francisco. Pe scurt, Connors i-a fericit pe fanii clasicului adventure ce le-a aparținut odinioară celor de la Lucas Arts, dezvăluind că Sam & Max 2 se află în preproducție. Jocul se anunță a fi cel puțin interesant, Jeff Smith (creatorul lui Bone) fiind omul care se va ocupa de partea narativă și de universul din joc, iar Steve Purcell (creatorul lui Sam & Max) cel care va da viață unor personaje uimitoare (zic ei) cu personalități distincte, într-o lume consistentă și foarte vastă ca întindere.

„Cea mai tare chestie legată de Sam & Max, în acest moment, este că orice idee este validă... întotdeauna. Orice personaj poate apărea oricând. Aceste aspecte fac ca sesiunile noastre de brainstorming să fie distractive,” a



declarat Connors. „Desigur, cu Steve ai parte întotdeauna de momente amuzante, deoarece ajungi la un punct în care îți vin în minte idei dintre cele mai trăsnite.”

Frumos și, sperăm noi, cât se poate de adevărat.

urechile în direcția internetului și astfel a aflat de un personaj dornic să realizeze un MMO. Romero l-a sunat, i-a pus mărunțișul și ideile pe tavă, iar respectivul l-a răsplătit cu funcția de co-fondator al companiei. Au trecut patru luni de atunci, iar Romero se simte ca acasă, evitând să ne dezvăluie numele companiei și al jocului sau cu ce se mănâncă acesta. „Nu vă pot spune prea multe... este un secret la care ținem cu sfințenie”, a declarat omul care și-a pus amprenta pe Doom. „Aceasta nu este o companie obișnuită, iar jocurile pe care le facem sunt neobișnuite”. Veteranul a menționat totuși că MMO-ul în cauză este unul, evident, foarte diferit și „special” în același timp, deoarece, probabil, îi va înghiți toată averea, plus alte zeci de milioane din direcția eventualilor finanțatori. Rămâne de văzut.



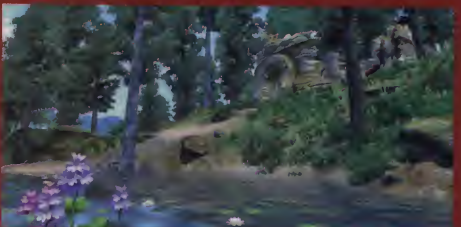
## OBLIVION O DĂ COTITĂ (?)



Un mic și recent anunț al celor de la Bethesda a reușit să agite intens spiritele celor care așteaptă Oblivion-ul cu sufletul la gură.

În declarația cu pricina, aceștia au anunțat că au schimbat sistemul de soft shadows din joc cu... altceva. Cu alte cuvinte, au decis să sacrifice calitatea grafică a jocului pentru ca acesta să ruleze bine și pe sisteme mai slabe. Asta înseamnă, pe scurt, că filmulețele pe care le-am văzut până acum, cu lanțurile din dungeon care aruncă umbră în mod dinamic pe perete, sunt de domeniul trecutului. Prezentul se arată mai urât, iar momentul ales de Bethesda pentru a anunța asta e cum se poate mai nepotrivit. Huo!

Dacă e pe bune, pentru ce ne-am mai făcut upgrade?



## The Elder Scrolls 4: Oblivion, cerințe de sistem

## Recomandate:

3 GHz Intel Pentium 4  
1 GB RAM  
seria ATI X800, seria Nvidia GeForce 6800

## Cerințe minime de sistem:

Windows XP  
512MB RAM  
2 GHz Intel Pentium 4 sau procesor echivalent  
128MB Direct3D placă video compatibilă și driver compatibil DirectX 9.0  
8x DVD-ROM drive  
4.6 GB spațiu liber pe hard disk  
DirectX 9.0c (inclus)  
DirectX 8.1 placă de sunet compatibilă  
Tastatură, Mouse

## HALO 2 PENTRU WINDOWS VISTA

Se pare că Microsoft are mare încredere în viitorul său sistem de operare, dacă deja s-a apucat să facă jocuri exclusiv pentru el. Cât este de îndreptățit, asta nu știm, cert este că ni se confirmă, fără cea mai mică îndoială, că, prin Windows Vista, Microsoft încearcă să transforme PC-ul într-o consolă de jocuri. Până la urmă, nu e dracul



chiar atât de negru și ar putea fi, oarecum, spre avantajul nostru... după cum susține și propaganda marii companii. Portarea

pe PC a unuia dintre cele mai bune jocuri disponibile (și exclusive) pentru Xbox este o mișcare inteligentă din partea celor de la Bungie și Microsoft, ce le va aduce noi teancuri de verzișori în vistierie.

Ban-ul stă să cadă pe capul tinerilor chinezi, după ce guvernul de la Beijing a decis că aceștia trebuie să fie protejați cumva de conținutul imoral și dăunător al internetului. Pe lângă interzicerea accesului în Internet Cafe-uri, acum tineretul poate fi sigur că nu va fi influențat nici de mesaje din producțiile audio-video difuzate în barurile de karaoke sau discotecă, pentru că nici prin aceste locuri diavolești nu vor mai avea ce căuta începând din 1 martie. Nici măcar de 1 mai! Nu este prima lege de acest gen promulgată de China, care anul trecut a limitat și accesul la MMORPG-uri la cel mult trei ore pe zi, gamerii răspunzând prompt cu mai multe conturi sau mai multe MMORPG-uri. Este cunoscut succesul de care se bucură acest gen în

## LA STUDIUL CU VOI



China, unde doar World of Warcraft a vândut peste 1,5 milioane de conturi de la lansare. Un raport apărut în luna noiembrie anunță faptul că peste 13% din tinerii chinezi sunt dependenți de jocurile online. And that's a lot!

## CĂȘTIGĂTORII TOMBOLEI

„MERITĂ SĂ JOCI ORIGINALE” - IANUARIE 2006  
ORGANIZATĂ DE BEST DISTRIBUTION ȘI LEVEL

Un nou an, o nouă serie de concursuri și premii de milioane pentru toți românii care joacă originale. Pentru a participa la concursurile din 2006 organizate de **Best Distribution** și **LEVEL**, un nou talon de concurs vă stă la dispoziție. Premiul cel mare în acest an este un PLAYSTATION 2 cu nu mai puțin de 10 JOCURI ORIGINALE PENTRU PS2. Câștigătorul acestui premiu va fi desemnat în urma tragerii la sorți de la sfârșitul lunii decembrie 2006. Dar până atunci, iată primii câștigători din 2006 ai tombolei „Merită să joci ORIGINALE”:

- Jocul original **Need for Speed Most Wanted** a fost câștigat de George Bogdan Turea din Sinaia.  
- Un **abonament pe 12 luni** la revista LEVEL a fost câștigat de Elena Roxana Stoica din localitatea Ovidiu, județul Constanța.  
- Banii necesari achiziționării jocului **Commandos** îi vor fi

returnați Roxanei Tara Salar din București.

- Un **SUPER tricou** cu **Grand Theft Auto: Liberty**

**City Stories** a fost câștigat de Andrei Bogdan Bariciu din București.

- 2 seturi de câte 2 **MEGA postere** cu jocurile True Crime New York City și Gun au fost câștigate de Alex Toporas din Galați și de Codrin Moldoveanu din Iași.

Din nou, **FELICITĂRI** tuturor câștigătorilor, precum și celor care au trimis și vor trimite în 2006 taloane complete corect și complet. Nu uitați că toate taloanele trimise pe parcursul anului intră la marea tragere la sorți anuală.

Pentru detalii suplimentare în legătură cu organizarea concursului, vă stăm la dispoziție la numărul de telefon 021-408.30.90.



## RESIDENT EVIL 4 VINE PE PC!

Am așteptat luni de zile să apară versiunea pentru GC sau PS2 a lui Resident Evil 4 în redacția LEVEL, dar degeaba. Not gonna happen, little man! Ei bine, uite-l că vine... și nu de la oricine, ci tocmai de la Ubisoft, care s-a luat de mână cu niponii de la Capcom, pentru a-l porta și distribui pentru PC. Mai mult, același lucru se va întâmpla și cu cele mai „supărate” jocuri produse de Capcom în ultima vreme: Resident Evil 4, Onimusha 3: Demon Siege (februarie) și Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition.

„Capcom a creat universuri fantastice, transformate imediat în francize cu priză la public”, a declarat Jay Cohen, vice-președintele diviziei publishing de la Ubisoft. „Suntem nerăbdători să aducem pe PC trei dintre cele mai inovatoare titluri realizate vreodată, inclusiv Resident Evil 4, un titlu pe care multe dintre publicațiile de profil îl consideră cel mai bun joc al anului 2005.”



## CRY, CRY, CRY

După colaborarea de succes cu Ubisoft, încheiată cu excelentul FarCry, cei de la Crytek au schimbat placa și s-au înțeles cu gigantul EA pentru viitorul lor joc. Crysis este numele său și promite să vină cu un gameplay inovator, care să facă uitat faptul că iar avem ceva de împărțit cu alienii. Armele, armurile personalizabile și tehnologia de vârf ne vor ajuta din nou să salvăm omenirea de invazia cotropitorilor spațiali. Acțiunea ne va purta printr-un mediu ostil și am fost asigurați că vom fi nevoiți să apelăm la diferite tactici de luptă pentru a avea vreo șansă în fața alienului. Pentru Crysis va fi

folosit engine-ul CryEngine 2, un produs in-house, al cărui predecesor a făcut o treabă minunată în FarCry. Sună bine!



## GROOVEGAMES ANUNȚĂ WARPATH



Deși „atenția” de care s-a bucurat ultima lor ispravă (Land of the Dead: Road to Fiddler Green) ar fi trebuit să-i transforme în struți, oamenii de la GrooveGames nu vor să stea locului și ne anunță senini că în beciurile companiei se pregătește un... Isurpriză!... FPS botezat WarPath. Cu ce se laudă el? Va fi de două ori mai bun decât orice FPS de pe piață. De ce? Pentru că băieții vor surprinde esența genului FPS și WarPath va fi un FPS din cale afară de alert și ne va lăsa să fugim de două ori mai repede, să țopăim de două ori mai sus și să zburăm de două ori mai departe decât în orice alt shooter. Asta ca să nu mai pomenesc de



promisiunea unui multiplayer de două ori mai savuros... Vestea cea mai bună este că aceiași oameni de la GrooveGames se mișcă de două ori mai repede decât „amatorii” care au nevoie de șase ani să lanseze un FPS și au de gând să ne încante PC-urile în primăvara lui 2006, deși comunicatul ne-a fost „servit” în data de 17 februarie. Să crape Duke Nukem de invidie...



## STAR TREK: LEGACY

Bethesda Softworks (aceiași oameni care se spetesc muncind la Elder Scrolls IV: Oblivion) va publica două jocuri Star Trek. Primul dintre ele se numește Star Trek: Tactical Assault și va fi lansat exclusiv pentru Nintendo DS și PSP, în vreme ce Star Trek: Legacy va apărea pentru Xbox 360 și PC. Jocul cu pricina se află pe masa de lucru a celor de la Mad Doc Software (Star Trek Armada II) și se va lansa în septembrie.

Star Trek: Legacy vrea să ne descante ochii cu niște câmpuri de luptă 3D dinamice și o grafică de zile mari, pentru a ne lăsa cu gurile căscate în fața unui univers doldora de nebuloase, găuri de vierme, planete și stele. Normal că va beneficia și de o componentă multiplayer la fel de „stufoasă” și de o poveste tipic Star Trek-iană, nenea Todd Vaughn, vicepreședintele responsabil cu producția de la Bethesda, arătându-se incredibil de încântat de șansa ce tocmai i s-a oferit. Acea de a se juca cu întreg universul unei serii atât de îndrăgite pe întreg mapamondul. Deloc gay.



## DEFCON – CEL MAI SCURT DRUM CĂTRE (AUTO)ANIHILARE

Itrovesion, cei care ne-au surprins cu cel mai inovator joc al anului trecut, Darwinia, ne pregătesc pentru ultimul joc pe care ni l-am dori vreodată: Defcon.

Ideea din spatele jocului este cât se poate de simplă: jucătorul obține puncte decimând populația civilă cu ajutorul bombelor termonucleare. O sarcină oarecum dificilă, se pare, deoarece lansarea unui atac asupra inamicului îl va face imediat vulnerabil. După lansarea atacului nuclear, pozițiile silozurilor, ale submarinelor și ale bombardierelor devin automat vizibile. Atunci să vezi artificii!

Distractiv, nu-i așa?



## DAVE PERRY PĂRĂȘEȘTE SHINY



După ce Atari s-a hotărât să scoată la mezat câteva dintre „proprietățile” sale, printre care se află și Shiny Enter-

tainment, Dave Perry a decis să-și ia rămas bun de la compania înființată de el în 1993. Motivul? Perry s-a gândit să

facă puțin pe samsarul și să găsească un cumpărător demn de Shiny, după care, dacă lucrurile merg cum trebuie, se va întoarce la cârma companiei. În acest moment, Shiny Entertainment numără 56 de angajați și are „pe bandă” trei proiecte, printre care se numără și un nou episod din saga lui Earthworm Jim.

## RED 5 STUDIOS + OFFSET ENGINE = MMO

Red 5 Studios, un studio relativ nou, alcătuit din foști angajați ai Blizzard, a semnat un acord cu năzdrăvanii de la Offset Software, ce le va permite să folosească nemaipomenitul engine grafic Offset la realizarea unui nou MMO. Despre termenii înțelegerii nu am aflat foarte multe, însă Red 5 a declarat că plănuiește să ne demonstreze ce știe să facă motorușul, anul acesta, în cadrul Game Developers Conference din San Jose.

Pentru geniile de la Offset, s-au terminat zilele în care se inghesuiau într-o cămăruță pentru a-și pune în practică ideile, iar viitorul sună din ce în ce mai bine.



## SE VOR LANSA

## MARTIE 2006

FIFA Street 2	EA
Commandos Strike Force	Eidos
Championship Manager 2006	Eidos
The Godfather	EA
ÜberSoldier	CDV
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft
Lord of the Rings Battle For Middle Earth II	EA
Great Invasions	Nobilis
Big Game Hunter	Zoo Digital
Iron Warriors	Black Bean



Jocuri, filme, prieteni...  
PlayStation



4 jocuri + 1 film pe DVD + 1 consola =  
**899** RON  
inclusiv TVA

"P." "PlayStation" sunt mărci comerciale ale Sony Computer Entertainment Inc.  
"P." este o marcă înregistrată a Sony Corporation.  
Toate drepturile rezervate. ©2005 Sony Computer Entertainment Europe.

**Ofertă în limita stocului disponibil**  
De vânzare în rețele Altex MegaStore, Best Computers, Carrefour, Cora, Diverta, Domo, Flanco, Germanos, Media Galaxy, UltraPro și în alte magazine bune de jocuri, IT și electronice

PlayStation®2

merită să joci originale!





# Medieval

Seria Total War nu mai are nevoie de prea multe prezentări, orice strateg adevărat trecând demult prin cele șapte (cu tot cu expansion-uri) jocuri ale seriei. Recent anunțatul Medieval 2: Total War vine ca o confirmare a succesului și a calității acestei serii de jocuri fantastice. Și cum nu există mai mare jucător de Total War decât al nostru Marius Ghinea, cei de la Creative Assembly (prin amabilitatea lui Bob Smith, Project Director al Medieval 2: Total War) au lăsat un pic jocul la o parte pentru a răspunde la câteva dintre întrebările care nu-i dau lui Marius pace.

**Marius Ghinea:** În toate prezentările pe care le-ați făcut seriei Total War ați pus accentul pe numărul mereu crescând de soldați prezenți pe câmpul de bătaie (în jur de 10.000 la momentul actual). Ce aveți de spus despre dimensiunile câmpului de luptă? Opinia mea este că un câmp de bătaie cu o suprafață mai mare și cu o varietate de înălțimi crescută (pe hărțile de deal și munte) ar aduce o experiență mai realistă și o implicare mai bună a jucătorului. Va fi câmpul de bătaie mai mare în Medieval 2: Total War decât în Rome: TW sau Barbarian Invasion?

**Bob Smith:** Câmpurile de bătaie în sine vor fi de aceeași dimensiuni precum în Rome: TW, deși vom îmbunătăți generarea terenului pentru a le face mai interesante și mai „provocatoare”. În general, vor fi mai multe trăsături ale terenului pe câmpul de luptă, ce vor include creste, maluri, ziduri și garduri vii, toate acestea de netrecut, precum și mai multe clădiri. Comandantul înțelept va fi capabil să folosească aceste trăsături pentru a obține un mare avantaj, prin protecția frontală sau pe flancuri, sau pentru zădărnicierea manevrelor inamicului. Bineînțeles, și generalii controlați de computer vor fi capabili să folosească aceste trăsături ale terenului pentru obținerea unor efecte similare.





# Medieval 2: Total War



Așa da câmp de  
bătălie!

Cu toate acestea vă putem spune că avem un nou model pentru Cruciade, în care jucătorii aleg care general și unități li se alătură. Cruciadele pot fi, deci, cât de slabe sau de puternice vor jucătorii. Vor fi, de asemenea, unități specifice Cruciaților, ce pot fi recrutate de generali numai în timpul unei Cruciade.

**MG:** Există vreo șansă de a avea bătălii navale 3D în timp real, cândva în viitorul seriei Total War, dacă nu chiar în Medieval 2?

**BS:** Crearea unor bătălii navale pe scară largă,

**MG:** Va beneficia implementarea Hoardei Mongole în Medieval 2 de modelul inspirat al hoardelor pe care l-ați introdus în Barbarian Invasion?

**BS:** Mongolii invadatori reprezintă mai degrabă armate ale unui imperiu vast aflat în afara hărții strategice, decât un grup de refugiați forțați să se deplaseze de presiunea altor facțiuni, deci mecanismul din Barbarian Invasion nu ar fi cu adevărat

potrivit în acest caz.

**MG:** Vorbind de hoarde, ce aveți să ne spuneți despre Cruciade? În Medieval: Total War Cruciadele erau doar o grămadă de trupe cu puțină putere militară și abilități strategice extrem de scăzute –

Priviți cu atenție poza  
alăturată. Câți Hassan îl  
ajută pe Hassan în luptă și  
care dintre ei este Profetul  
deghizat?



Făloși, cavalerii



ele erau mai degrabă o amenințare politică decât una militară. Așa cum ați făcut deja cu modelul hoardei în Barbarian Invasion, aveți în plan să creați un model mai avansat și versatil al Cruciadei?

**BS:** Nu ne aflăm, în acest moment, la elaborarea de mare detaliu a cruciadelor.

în 3D, este o sarcină imensă și crearea lor la un standard calitativ potrivit unui joc Total War ar fi chiar și mai dificilă. Din acest motiv am decis să nu începem dezvoltarea unor bătălii navale 3D pentru Medieval 2. Nu pot comenta în ceea ce privește produse viitoare, sub acest aspect.

**MG:** Se pare că este o jumătate de mileniu între momentul în care se termină Barbarian Invasion și momentul în care Medieval 2 începe. Pierdeți un timp foarte important în istoria europeană – epoca de aur a Imperiului Bizantin (cel puțin sub aspectul războiului și

**„Crearea unor bătălii navale pe scară largă, în 3D, este o sarcină imensă și crearea lor la un standard calitativ potrivit unui joc Total War ar fi chiar și mai dificilă”**





Shiny details



Pe ei, pe tunurile lor!

al cuceririlor). Aveți în plan, eventual, un add-on care să aibă în centrul său destinul complex și interesant al bizantinilor sau veți lăsa asta în seama comunității de modifikatori?

**BS:** Anii Imperiului Bizantin ar fi cu certitudine interesanți pentru istoricii pătrunzători. Cu toate acestea, nu putem vorbi despre perspectiva unui expansion pack în acest moment. Cât despre ceea ce modifikatorii vor căuta să atingă, trebuie doar să așteptăm și vom vedea. Suntem siguri în speranța noastră că modifikatorii vor primi Medieval 2 cu

Frunză și iarbă



același entuziasm cu care au făcut-o și cu jocurile Total War anterioare.

**MG:** Dacă nu este să fie un add-on, va fi, cel puțin, Imperiul Bizantin mai bine implementat istoric decât în primul Medieval – unde bizantinii erau o facțiune ca toate celelalte, cu foarte puține avantaje și avansuri? Va fi importanța economică, politică și militară a Bizanțului în dezvoltarea Europei Vestice și de Est mai „prezentă” în Medieval 2?

**BS:** La momentul începerii jocului, Imperiul Bizantin va fi deja o forță „consumată”, dar va fi reprezentată la fel precum celelalte facțiuni. Această, bineînțeles, oferă jucătorului oportunitatea perfectă pentru a reînvia Imperiul Bizantin, readucându-i vechia glorie.

**MG:** Vă rog, spuneți-ne mai mult despre noile feluri de multiplayer, ce este diferit în Medieval 2? Este posibil să vedem o campanie multiplayer în Medieval 2? Sau, cel puțin, o campanie



## „Medieval 2 va implementa un sistem nou de a reprezenta stricăciunile suferite de clădiri. În termeni foarte simpli – ceea ce lovești este ceea ce se strică”

mai mică pe o hartă mai mică ce ar fi creată special pentru multiplayer? Un tip de multiplayer ce ar folosi partea strategică a seriei Total War este ceva ce o mulțime de fani ar dori foarte mult...

**BS:** Nu va fi o campanie multiplayer în Medieval 2 deoarece, deși este o perspectivă atrăgătoare, noi avem senzația că va atrage numai un număr mic de jucători din cauza timpului necesar pentru a juca o campanie multiplayer completă. La momentul actual, este mult mai firesc să ne folosim timpul dezvoltând aspecte ce vor fi agreate de un număr mare de jucători.

Cu toate acestea, Medieval 2 va oferi bătălii multiplayer îmbunătățite, dar, la momentul actual, „ținem capacul” peste detaliile ce privesc felul în care acestea vor funcționa.

**MG:** Vorbind despre grafică, aceasta mai lasă foarte puțin de dorit față de cât ați realizat deja în cea mai recentă versiune Total War – elementele vizuale sunt ca un vis devenit realitate. Acum că ați anunțat „sânge și noroi” apărând pe armuri și veșminte pe parcursul desfășurării bătăliei, chiar că este și mai puțin rămas dorinței. Eventual, va fi o implementare grafică mai bună a damage-ului încasat de ziduri și turnuri pe parcursul unui asediu? O grafică ceva mai bună la apă, ceață, nori și vânturi?

**BS:** Da, Medieval 2 va implementa un sistem nou de a reprezenta stricăciunile suferite de clădiri. În termeni foarte simpli – ceea ce lovești este ceea ce se strică. Secțiunea ce va suferi lovituri va fi cea care arată semne de stricăciune, iar flăcările vor izbucni din găurile ce vor apărea. Bombardați serios o clădire un timp îndelungat și aceasta va fi redusă la o carcasă zdrobită. Totul este gândit pentru a crea niște asedii spectaculoase. Vor fi elemente și efecte grafice îmbunătățite pentru condițiile meteo și apă.

**MG:** Vor fi tipuri speciale de teren pe câmpul de bătălie, cum ar fi mlaștinile (care sunt mortale pentru cavalerul în armură, călare, și au fost folosite deseori ca un element tactic important)? Vor fi tipuri dinamice de teren pe câmpul de luptă? Infanteria deplasându-se pe câmp într-o zi ploioasă ar modifica solul în calea sa într-un noroi adânc și lipicios, din nou mortal pentru cavalerie?

**BS:** Așa cum am mai spus, câmpurile de bătălie vor include cu certitudine mai multe trăsături ale terenului, precum suprafețe ce nu pot fi traversate, ce vor adăuga noi strategii bătăliilor, dar nu pot comenta, în stadiul actual, despre mai multe detalii ale tratamentului terenului și efectele acestuia în bătălie.

Medieval 2: Total War este programat să fie lansat în iarna acestui an (în cazul în care nu s-a topit zăpada încă, e vorba despre iarna de peste câteva luni bune), iar până la mai mult ca sigurul review monstru la care Marius se gândește deja, luați jocurile mai vechi din serie și antrenați-vă.



# În 4 mm veți găsi:

- 130.000 de semne
- peste 100 imagini
- drive teste
- supercar
- mondocar
- evenimente
- avampremieră
- tuning
- cover story
- utilitare
- retro mobil
- autospionaj
- high tech
- moto
- interviuri
- sporturi cu motor
- piața auto
- 84 de pagini cu numai 35.000 lei

89

AUTOSHOW • 23 Octombrie 2003 • Material exclusiv cu Dacia X90

Toate într-un singur nume

4 mm

# AUTOSHOW



# Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Cum interviul nostru de data trecută s-a împiedicat un pic prin grădina lui Dumnezeu numită și internet, iar jocul s-a mai și amânat, ne-am gândit că nu ar fi rău să vedem care este totuși părerea lui Daniel Roy (Associate Producer pentru Splinter Cell Double Agent) despre Sam, despre noua viziune asupra jocului și viitorul seriei. Toate astea și nu numai (telenovelele contraatacă, omul nostru refuză să răspundă la întrebare) în interviul de mai jos. Ah, și cât pe aci să uit, câteva screenshot-uri exclusive pentru plăcerea domniilor voastre...

**Mitza:** Fiica lui Sam este moartă... O situație cum nu se poate mai radicală pentru un personaj pe care am ajuns să-l cunoaștem de-a lungul anilor. Cum îl va afecta asta pe Sam?

**Daniel Roy:** Sam trece printr-o perioadă extrem de emoțională de la începutul jocului Splinter Cell Double Agent. Fiica sa Sarah a fost ucisă într-un accident de mașină cauzat de un șofer beat. Asta s-a întâmplat în timp ce Sam era într-o misiune, așa că la întoarcere se trezește fără familie. Evident că pesimismul se va abate asupra sa, însă el continuă (sau încearcă, cel puțin) să facă ceea ce trebuie. Problema e că nu mai e așa de ușor să definești conceptul de „ceea ce trebuie”.

**M:** Comparativ cu Chaos Theory (care a fost plin de delicioase momente pline de umor), Double Agent pare șocant de întunecat. Cum va afecta asta jocul?

**DR:** Sam Fisher a dus întotdeauna o viață în umbră (scuzați-mi aluzia), așa că pentru noi nu este vorba de adăugarea unui element cu totul nou și șocant în seria Splinter Cell. Mai mult ne jucăm cu personajul Sam Fisher, îl împingem un pic mai spre limită și vedem cum reacționează. Sam trece printr-o perioadă foarte grea și va intra într-o lume extrem de periculoasă. Însă Sam rămâne tot Sam.

**M:** Se pare că majoritatea companiilor preferă să exploateze o serie de succes, fără să facă vreo schimbare importantă. În Double Agent se modifică viziunea jucătorului asupra personajului principal. Care a fost motivul din spatele unei astfel de decizii curajoase, zicem noi? Nu ar fi fost mai ușor să pedalați pe aceeași idee ca până acum?

**DR:** Răspunsul e simplu: nu găsim nimic interesant sau distractiv în a repeta aceleași lucruri la nesfârșit.

**„... ne jucăm cu personajul Sam Fisher, îl împingem un pic mai spre limită și vedem cum reacționează”**



la-l, mai am două în șosete





Bagă-i  
lanternele în  
ochi!

**M:** *Precedentele jocuri Splinter Cell au dus elementele de stealth la un nou nivel. Ce ar mai putea aduce nou Double Agent în acest sens?*

**DR:** Jocul rămâne, la bază, unul bazat pe stealth. Rămânem loiali principiilor pe care le-am creat în Splinter Cell: Chaos Theory, unde Sam putea să ducă la capăt misiuni ofensive, dar cea mai mare satisfacție o poți primi tot în urma abordării stealth a jocului. Acestea fiind spuse, am extins mult conceptul de „stealth”: nu se reduce numai la a te ascunde în umbre, Sam fiind acum nevoit să se folosească de vreme, de obiectele din jur și chiar de haosul unui război civil pentru a se putea strecura pe lângă inamici.

**M:** *Din punct de vedere tehnic, ce schimbări au fost aduse engine-ului grafic?*

**DR:** Folosim tot engine-ul grafic din Chaos Theory pentru că, așa cum au declarat mulți oameni la lansarea Chaos Theory, este deja un engine ce aparține generației următoare. Am combinat asta cu puterea lui Xbox360 și a rezultat un joc ce arată absolut fabulos. Imaginați-vă SCCT cu mai multe efecte, detalii și locații IMENSE. Și chiar și așa, tot nu v-ați apropiat de cât de bine poate să arate SCDA.

**M:** *Cât de mare va fi diferența dintre versiunea jocului pentru generația actuală de console și generația următoare de console (și PC)?*

**DR:** Cele două versiuni Splinter Cell Double Agent sunt de fapt două jocuri diferite. A fost singurul mod prin care am putut crea o experiență cu adevărat de generație viitoare fără a ne simți limitați de capacitățile generației actuale. De asemenea, în acest mod ne-am putut ocupa de versiunea pentru generația actuală fără a ne bate capul cum să o modificăm pentru sistemele mai

puternice. Ambele jocuri urmează aceeași poveste și au o serie de locații comune, dar designul de niveluri este unic pentru

## „Folosim tot engine-ul grafic din Chaos Theory pentru că, așa cum au declarat mulți oameni la lansarea Chaos Theory, este deja un engine ce aparține generației următoare”

fiecare dintre aceste versiuni.

De exemplu, în ambele versiuni vom întâlni nivelul Jail, unde Sam trebuie să îl ajute pe Jamie Washington să evadeze. Echipa ce lucrează la versiunea pentru generația actuală a petrecut mult timp concepând multiple „trucuri” pentru a simula o revoltă la scară largă, folosind efectele grafice pentru a da senzația de haos. Pe Xbox360 însă, putem recrea o revoltă într-un mod mult mai consistent, fiind posibil să arătăm 20 de personaje în același moment, provocând haos și anarhie.

**M:** *Multiplayer-ul a fost FOARTE important în jocurile anterioare. Ați schimbat ceva din acest punct de vedere?*

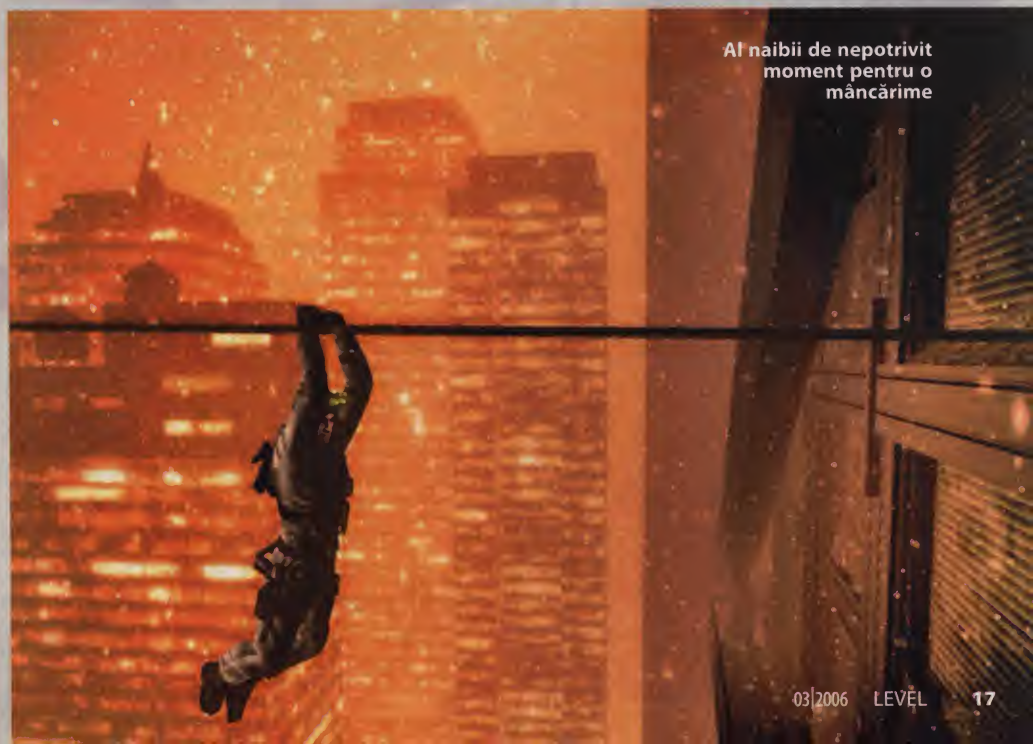
**DR:** Partea de multiplayer din SCDA include numeroase schimbări, echipele care lucrează la ea (studiourile din Annecy și Milan) având experiența modurilor multiplayer din titlurile Splinter Cell anterioare. Ne concentrăm pe accesibilitate și încercăm să evităm să ne gândim numai la jucătorii de elită.

Pe Xbox și PS2, modul Spy vs. Spy este o experiență instantă, cu toate abilitățile spionilor din Splinter Cell: mișcări spectaculoase, „jucării” puternice și un sistem de luptă la apropiere cu totul nou. Pe Xbox360 (și PC), accesibilitatea este însoțită de un nou sistem de recrutare și progresie, pe două moduri mari și late: Adversarial și Challenge.

**M:** *Care este viitorul pentru seria Splinter Cell? Cine va mai muri? Care cu care se va combina? Este Conchita Martinez cu adevărat însărcinată cu grădinarul?*

**DR:** Să vedem mai întâi dacă Sam iese cu viață din aventura asta, apoi putem vorbi și despre viitor...

*Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent este programat acum să apară în septembrie 2006, așa că dacă nu apar alte întârzieri, ne vedem printre frunze uscate și umbre, cu șişul la îndemână.*



Al naibii de nepotrivit  
moment pentru o  
mâncărime



# Championship Manager 2006



Championship Manager a fost definiția acestui gen până la ruptura dintre Sports Interactive și Eidos. Acum de destinele acestui joc se ocupă cei de la Beautiful Game Studios și de aceea am stat de vorbă cu David Rutter, Studio Manager la BGS, care ne-a dezvăluit ce ne așteaptă în acest al doilea an din noua eră Championship Manager.

**LEVEL:** Care sunt principalele caracteristici ale acestui sezon de Championship Manager și, în comparație cu CM5, la ce îmbunătățiri trebuie să se aștepte fanii jocului?

**David Rutter:** Am învățat multe din Championship Manager 5 și am decis că ar fi mai bine să ne concentrăm pe partea esențială a gameplay-ului decât să adăugăm unele noutăți și să stăm relaxați. Așa că în timp ce veți observa unele schimbări, cum ar fi engine-ul Gameplan 3D sau modul de joc Club Benefactor, partea principală a muncii noastre s-a orientat pe îmbunătățirea părții de bază din joc. Am lucrat la interfața grafică, unde am adăugat și o opțiune de „right click” pentru navigație și de asemenea câteva skin-uri noi. Am introdus „parallel match processing”, facilitare care permite jucătorilor să vizioneze ultimul lor meci sau pe al viitorului adversar, în timp ce jocul avansează. Jocul este acum atât de rapid încât am adăugat la începutul său „Simulate World”, opțiune care procesează toate campionatele și competițiile folosind toate datele și engine-ul meciurilor full. Acest lucru schimbă metoda de scouting pentru că toți indicii jucătorilor sunt reali. Ah, și am reintrodus „fog of war”. Pentru fanii media, am dublat numărul de cuvinte pentru un conținut mai corect, specific, interesant și variat. Pentru cei care au fost dezamăgiți de lipsa interacțiunii cu jucătorii am introdus un sistem foarte amplu pentru dialogul cu jucătorii, care chiar afectează evoluția acestora. Partea de transferuri a suferit și ea multe modificări, iar acum conține „Player enquiries”, rivalități

între cluburi, războiul ofertelor, AI-ul managerilor și jucătorilor pentru transferuri și un AI îmbunătățit pentru deciziile consiliului de administrație și așteptările acestuia. Baza de date a jocului a fost revăzută și sunt foarte recunoscător rețelei de fani și de research-eri, care au pus mult timp și efort în munca lor pentru a avea aceste date în joc. Mulțumită lor am putut adăuga și Copa Sudamericana, Recopa și FA Trophy și am îmbunătățit și calendarul competițiilor.

**LEVEL:** Spuneți-ne câteva cuvinte despre engine-ul Gameplan 3D.

**David Rutter:** Este o prezentare 3D a partidei folosind jucători abstracți. Nu sunt foarte animați, dar ai posibilitatea de a le observa prezența. Sunt 11 camere diferite (care pot fi personalizate), printre care și overhead, end, side sau isometric. Avem un sistem foarte cuprinzător și flexibil pentru highlight-uri, care îți permite să alegi exact genul de faze pe care dorești să le vezi. Ca și în CM5, engine-ul jocului poate termina un meci în câteva secunde dacă ești nerăbdător să treci la următoarea fereastră de transferuri. De asemenea, AI-ul echipei este considerabil mai bun la apărare, marcaj, faze fixe, jocul de pase, amplasament și în special la faza de atac.

**LEVEL:** Care sunt atributele ce pot transforma un jucător anonim într-o vedetă internațională?

**David Rutter:** Avem mai multe atribute importante, în funcție de stilul de joc pe

care vrei să-l practice echipa ta, și sunt sigur că cititorii nu ar fi foarte încântați dacă le-aș dezvălui. O parte din informațiile importante sunt ascunse jucătorilor, pentru că, la fel ca în realitate, nu vei ști dacă ai în mână un viitor star până nu se maturizează. Totuși, înțelegerea cerințelor esențiale pentru un anumit post are o importanță mare. Pe teren încrederea și condiția fizică contează acum mai mult și pot face diferența între doi jucători aparent identici.

**LEVEL:** Pentru al doilea an la rând, Mervyn Day face parte din echipă. Puteți să ne spuneți câteva cuvinte legate de rolul său în realizarea jocului?

**David Rutter:** Ca antrenor principal la Charlton Athletic, Mervyn ne oferă un acces de neegalat la adevărata lume a managementului fotbalistic din Premiership și ne-a sfătuit în toate aspectele, începând cu ce trebuie și ce nu trebuie să faci un antrenor, cum se abordează și negociază corect un transfer și până la antrenamentul și comportarea jucătorilor pe teren sau elementele tactice ale jocului.

**LEVEL:** Care este secretul creării unei echipe competitive în Championship Manager 2006?

**David Rutter:** Va trebui să ai o viziune bună a echipei, a punctelor forte și a celor slabe, abilitatea de a te descurca pe piața transferurilor și, în Championship Manager 2006, aptitudini manageriale foarte bune. Este important ca jucătorii să fie fericiți și pentru asta trebuie să le monitorizezi starea și să vezi dacă au probleme și cât de mulțumiți sunt. Ignoră o problemă cu un jucător și te vei trezi în față cu o cerere de transfer. Analiza adversarilor și căutarea de noi talente au de asemenea o importanță foarte mare, iar testarea unor noi programe de antrenament poate face diferența. Și dacă lucrurile merg bine, nu te relaxa, pentru că am adăugat un AI care va exploata tacticile care au funcționat cel mai bine împotriva tacticii pe care o folosești, deci lucrurile ar putea lua o întorsătură rea la un moment dat ☺.

**LEVEL:** Championship Manager 2006 este anunțat ca fiind un joc foarte realist. Care sunt factorii ce contribuie la acest fapt?

**David Rutter:** Mereu am încercat să găsim și să implementăm doar lucruri de calitate în joc. Ne-am documentat în legătură cu fiecare din elementele reale din transferuri, antrenamente, scouting, management, tactici și fotbal în general și le-am revăzut, revizuit și finisat și, dacă există ceva ce nu a intrat în CM2006, cu siguranță va fi în următorul Championship



Manager. Ne mândrim că am fost dedicați și harnici în această versiune CM și cred că toată lumea va fi plăcut surprinsă.

**LEVEL:** Cum decurge interacțiunea cu jucătorii?

**David Rutter:** Jucătorii vor avea acum o listă de 30 de evenimente și interacțiuni cu tine. La un moment dat, aceste „amintiri” ar putea să-i ducă într-o stare în care vor veni să vorbească cu tine sau tu va trebui să vorbești cu ei. O parte a dialogului va avea legătură cu abordări din partea altor cluburi, listarea pentru un transfer sau împrumut, eliberarea de contract, vedetele care pleacă de la echipă, zvonuri apărute în presă, folosirea pe un post greșit și multe probleme legate de contract. Mai sunt și multe altele...

**LEVEL:** Complexitatea tacticilor din Championship Manager 2006 poate satisface dorința jucătorului pentru detalii?

**David Rutter:** Tactica este esențială, la fel ca în CM5, iar dacă ai fost satisfăcut atunci, cu siguranță că vei fi și acum. Ce am făcut este să adăugăm o linie de ofsaid care poate fi împinsă sau retrasă. De asemenea, ne-am asigurat că influența tacticii este mai bine observată în engine-ul jocului.

**LEVEL:** Nu par a fi multe modificări la GUI. Credeți că mai este o soluție eficientă?

**David Rutter:** Da, însă nu o vom păstra pentru totdeauna. Căutarea rapidă, clicul dreapta și refacerea câtorva meniuri ar trebui să satisfacă majoritatea jucătorilor de CM 2006. De asemenea, încurajăm oamenii să se joace puțin cu skin-urile dacă nu îi mulțumește aspectul. Avem și câteva skin-uri noi drăguțe.

**LEVEL:** Întotdeauna a fost o problemă cu timpurile de procesare în acest gen de jocuri. Care sunt previziunile pentru CM 2006?

**David Rutter:** Unul dintre lucrurile pe care ni le-am propus pentru CM5 a fost ca jocul nostru să încarce, salveze și să avanseze cel mai rapid dintre toate jocurile de management fotbalistic. Suntem în continuare foarte siguri că suntem cei mai rapizi. Am fost atât de încântați de viteza jocului încât am implementat opțiunea „sim world”, permițând jucătorilor să proceseze toate meciurile din toate competițiile prin engine-ul jocului, astfel încât să fie siguri că toate rezultatele sunt soluțiile date de acesta.

**LEVEL:** Sunt sigur că cititorii noștri se întreabă dacă prima liga a României va face parte din campionatele jucabile. Dacă nu, poate ne spuneți care au fost punctele forte ale



campionatelor din Chile, Danemarca, Suedia sau Finlanda în fața Diviziei A:)?

**David Rutter:** La această oră, din păcate nu. Strategia pentru campionatele selectate a fost influențată de datele pe care le-am avut la dispoziție. Căutăm încă o rețea bună și de încredere de research-eri români care să ne furnizeze datele legate de jucători și echipele voastre. Am fi încântați să fim contactați de cei interesați să se alăture mării noastre rețele. Așteptăm e-mail-uri la [bgsresearch@bgstudios.co.uk](mailto:bgsresearch@bgstudios.co.uk) sau să luăm legătura prin forumul de pe [www.championshipmanager.com](http://www.championshipmanager.com).

**LEVEL:** Există vreo șansă pentru multiplayer în CM 2006?

**David Rutter:** Din păcate, nu. Am fost foarte ocupați să facem un joc bun pentru single player încât nu am avut timp – totuși, este foarte sus pe lista pentru următoarea noastră lansare.

**LEVEL:** Variantele pentru PS2 și Xbox sunt produse de cei de la Gusto Games. La ce diferențe să ne așteptăm? Vom avea tactici Dug-out și mai multe moduri de joc și în versiunea pentru PC?

**David Rutter:** Nu am informații legate de versiunea pentru console, îmi pare rău. Beautiful Game Studios se ocupă doar de varianta pentru PC.



## Blazing Angels

# Blazing Angels

**Zborul spre Amsterdam. Primăvara trecută. Destinația finală: E3, Los Angeles.** Distanța până jos: ENORMĂ. În timp ce verificam broșurile despre cum se poate muri într-un avion, în spatele meu pornește o conversație despre cât de lată e aripa avionului, cât de mult ne putem înclina și, evident, cum se poate muri în respectivul avion. Tipii au continuat să discute despre problema asta arzătoare până când am aterizat la Amsterdam și m-am prins eu că ceva nu e în neregulă. Băieții erau de la Ubisoft și mergeau la E3 să prezinte, printre altele, un nou proiect atât de secret încât l-au ținut pentru ei până când i-am regăsit în mijlocul show-ului, vrăjind presa despre Blazing Angels. A urmat un moment Kodak în care am devenit singurii oameni care vorbeau despre un joc prezentat oficial acolo în română, cu un controller în mână și cu Xbox-ul în față. Destul de multe lucruri s-au schimbat de atunci în acest ambițios proiect al studioului Ubisoft din București și am considerat că a venit momentul să aflăm mai multe lucruri despre el. Așa că am reușit să-l iau la o serie de întrebări pe **Ioan Palalau, Producer**, care a fost amabil să și răspundă la ele.

**Mitza:** După Silent Hunter III, următorul joc dezvoltat în totalitate la studiourile Ubisoft din România este plasat tot în timpul celui de-al Doilea Război Mondial și se concentrează tot pe bătălii între bijuterii de metal. V-ați specializat în astfel de jocuri?

**Ioan Palalau:** Silent Hunter III a demonstrat că se pot face jocuri de calitate în România; mai mult, a determinat în cadrul studioului acumularea unui bagaj de cunoștințe uriaș despre al Doilea Război Mondial și despre construcția jocurilor de simulare, în jurul SH3 concentrându-se un grup de oameni cu interese și preocupări similare. Era logic, deci, ca Ubisoft să aleagă studioul din România pentru a dezvolta un joc oarecum similar, exploatând astfel cunoștințele și experiența studioului în ansamblu. O observație interesantă este că dezvoltarea Blazing Angels a început cu aproape șase luni înainte ca Silent Hunter III să se fi încheiat, nucleul de bază al echipei BA neparticipând direct la SH3, ceea ce demonstrează încrederea pe care Ubisoft o acordă studioului ca întreg. Evident, după ce aventura SH3 s-a încheiat, o bună parte a membrilor echipei SH3 a fost atrasă în proiectul Blazing Angels.

**M:** La SHIII ați amintit ca sursă de inspirație filmul Das Boot. Ce v-a influențat în cazul lui Blazing Angels?

**IP:** Din punct de vedere grafic, am încercat să ne apropiem cât mai mult de atmosfera unor filme ca Saving Private Ryan, Band of Brothers sau (evident...) Pearl Harbor. Ceea ce ne interesa în primul rând a fost să capturăm „trucurile” care influențează percepția spectatorului – de la contrastele de culoare, la filtrele de imagine – și să le aplicăm în jocul nostru pentru a obține efecte asemănătoare.

Ca gameplay, am încercat să extragem esența unor jocuri atât de diverse precum 1942, Red Baron sau Crimson Skies, făcând din Blazing Angels un joc distractiv și visceral, bazat pe recompensarea / pedepsirea imediată a acțiunilor jucătorului.

**M:** Cât din Blazing Angels este simulator pur sânge și cât este arcade?

**IP:** Blazing Angels este un arcade pur sânge îmbrăcat în haine de simulator. Am încercat o nouă abordare a genului air combat, bazată în primul și în primul rând pe accesibilitate. Vrem ca oricine (da, chiar și bunica...) să învețe jocul în câteva minute și să înceapă să se distreze imediat. Conceptul unui joc amuzant și ușor de manevrat pare extrem de îndepărtat de lumea rigidă și necruțătoare a simulatoarelor, dar asta nu înseamnă că în Blazing Angels nu vei zbura în avioane „reale”, cu o fizică și limitări reale. Aceste







limitări sunt însă întrețesute în lumea jocului, fiind introduse acolo pentru a-i asigura coerența și autenticitatea, nu pentru a constitui un obstacol. Fiecare avion are propriul său comportament, bazat pe realitatea istorică, dar plasat în contextul gameplay-ului dorit de noi – fun și accesibil. Un Zero nu are egal în lupta de aproape, bazată pe întoarceri brutale, dar începe să lase de dorit când adversarul îi învață punctele slabe – viteza redusă și protecția slabă. Mustang-ul nu e cel mai bun avion în lupta de aproape, dar își poate folosi viteza superioară pentru a angaja aproape orice oponent în condițiile care îi convin. „Șmecheria” jocului nostru este ca jucătorul să învețe care sunt avantajele avionului său și să le stăpânească în situații de luptă. Cam așa cum se întâmplă și în realitate, de fapt. :)

**M:** Ce v-a determinat să porniți acest proiect? Mai ales având în vedere că Ubisoft tocmai lansase un joc oarecum asemănător, *Heroes of the Pacific*.

**IP:** Am început să lucrăm la *Blazing Angels* în noiembrie 2004. *Heroes of the Pacific* a ieșit pe piață abia în toamna lui 2005, când aveam deja în spate aproape un an de dezvoltare. Motivul pentru care s-a luat decizia dezvoltării unui joc de lupte aeriene pe Xbox este extrem de simplu: de la *Secret Weapons Over Normandy* (2003) nu mai apăruse nici un astfel de joc, iar acest segment de piață era liber.

**M:** Va fi *Blazing Angels* un joc ce se va sprijini pe un storyline puternic (asemănător poate cu *Crimson Skies*) sau accentul se va pune exclusiv pe gameplay?

**IP:** Adevărul, ca de obicei, e undeva la mijloc. :)) În *Blazing Angels*, jucătorul intră în rolul unui tânăr american idealist care se

înrolează în RAF în primele zile ale Bătăliei pentru Anglia.

După botezul focului, îi va întâlni pe viitorii membri ai escadrilei în circumstanțe... explozive, pornind apoi să construiască escadrila care se va numi *Blazing Angels*. Povestea jocului e cea a escadrilei și a modului în care patru personalități foarte diferite (un „as” cinic, un adolescent naiv, un tânăr idealist și un băiat de la țară, „așezat și la locul lui”) învață să se sprijine unul pe celălalt pentru a supraviețui în



labirintice sau în jurul Turnului Eiffel, va sprijini manevrele trupelor terestre în deșertul african sau va sfărteca norii în avioane cu reacție. Deh, sarcini obișnuite de război. :)

**M:** Care vor fi diferențele dintre versiunile pe Xbox, Xbox360 și PC ale jocului?

**IP:** Cea mai spectaculoasă din punct de vedere vizual va fi, fără îndoială, versiunea Xbox 360, pentru care au fost dezvoltate câteva seturi de efecte și filtre grafice specifice. În plus, sporul de „putere” se face simțit printr-un nivel de detaliu evident mai mare decât pe Xbox: modele 3D mai detaliate, texturi mai mari, urmele distrugerilor permanente etc.

Versiunea de PC va fi probabil undeva între cele de Xbox 360 și Xbox ca grafică, lipsindu-i unele dintre efectele posibile doar pe placa grafică cu care este echipat Xbox 360. Ca gameplay însă, conținutul celor trei versiuni nu va diferi fundamental; versiunile de Xbox 360 și PC vor avea scene de luptă mai mari, cu și mai mulți inamici și aliați decât pe Xbox, iar AI-ul va lua decizii mai repede.



cele mai dure bătălii aeriene a celui de-al Doilea Război Mondial.

Gameplay-ul este fără îndoială un punct forte al BA; dincolo de clasicul dogfight, de bombardamente în picaj sau de atacuri cu torpile, jucătorul va putea să manevreze mitralierele unor uriașe fortărețe zburătoare, va zbura neînmărat în spatele liniilor inamice pentru a culege informații, va hăitui avioane de vânătoare în fiorduri

**M:** Cât de importanți vor fi coechipierii tăi în joc? Și, mai ales, cât de ușor va fi să lucrezi cu ei?

**IP:** Jocul a fost construit în jurul ideii de camaraderie, de legături create în situații extreme de război între piloții care formează escadrila. Fiecare wingman are o personalitate distinctă care se reflectă în gameplay prin propria sa „abilitate”



specială – Tom, calm și de netulburat, este „scutul” echipei, colericul și scânteietorul Frank este „vânătorul”, iar Joe, ucenicul zburător, este „geniul mecanic”, capabil să găsească noi metode de a repara avionul jucătorului chiar în timpul acțiunii – nemaifiind nevoie să aterizezi. Dacă pierzi un pilot, îi pierzi și abilitatea – de aceea cheia victoriei este să reușești să-i menții pe toți în viață și să le folosești abilitățile la maximum.

O diferență esențială față de escadrila „clasică” pe care o poți întâlni în acest gen de jocuri este că piloții noștri au inițiativă proprie. Ei sunt capabili să se protejeze reciproc și să acționeze ca niște adevărați camarazi de front fără să trebuiască să li se ordone acest lucru. În linia întâi, adevăratul prieten e cel care îți salvează viața riscând-o pe a lui, fără să aibă nevoie de un ordin de la ofițerul comandant.

Sistemul de ordine este extrem de simplu – apăsarea repetată a direcției sus pe d-pad schimbă comportamentul general al wingmen-ilor, cele trei stări de bază fiind:

- ofensivă (piloții vor ataca țintele în funcție de distanța până la ele)
- defensivă (piloții își vor alege țintele în funcție de pericolul pe care acestea îl reprezintă pentru jucător)
- formație (piloții se vor menține în formație).

Celelalte trei direcții ale d-pad corespund abilităților speciale ale wingmen-ilor;

apăsarea uneia dintre ele va ordona wingman-ului respectiv să-și folosească abilitatea. Astfel, Joe va afișa un combo de butoane pe care jucătorul va trebui să le apese în ordinea corectă pentru a-și repara treptat avionul, Frank va ataca năprasnic grupul de inamici selecționat, iar Tom îi va atrage după el pe toți inamicii care îl atacau în acel moment pe jucător. Acest sistem creează flexibilitate tactică, oferindu-i jucătorului opțiuni și alternative în rezolvarea obiectivelor misiunii. Evident, exploatarea la maximum a potențialului lor rămâne în sarcina jucătorului, care trebuie să le folosească la momentul oportun. O observație interesantă este că piloții reacționează diferit la diversele situații de luptă și că abilitățile lor de luptă evoluează de-a lungul jocului.

**M:** La ce bătălii importante din WWII vom putea participa în joc?

**IP:** În ordinea istorică, ar fi: evacuarea forțelor expediționare britanice din Franța, bătălia pentru Anglia, bătăliile din nordul Africii,

atacul japonez asupra Pearl Harbor, bătălia de la Midway, invazia japoneză din Guadalcanal, raidurile aliate asupra zonei industriale germane sau bombardarea Berlinului. Există, bineînțeles, și câteva „deformări” ușoare ale istoriei - cum altfel ai putea fi martor al debarcării aliaților în Normandia sau al eliberării Parisului? :)

**M:** Cât de importantă va fi partea de multiplayer a jocului? Vor fi diferențe între cea de Xbox și cea de PC?

**IP:** Esențială. Blazing Angels face parte din acea categorie de jocuri care capătă o nouă dimensiune în multiplayer și ne-am străduit să oferim o experiență multiplayer extrem de variată. Există trei moduri de joc: solo, co-op și escadrila. Modulurile solo acoperă dogfight-ul standard, cu unele variațiuni simpatice precum Aces High (primul jucător care doboară un altul



devine „Ace”, doar „Ace”-ul punctează) și „Search and Destroy” (fiecare jucător trebuie să-i doboare pe toți ceilalți cel puțin o dată ca să puncteze). Modulurile co-op permit dogfight, atacuri kamikaze sau incursiuni de bombardament împotriva Al-urilor inamice, lăsându-i de asemenea pe jucători să rejoace misiunile din campania single player în mod cooperativ. Modulurile escadrilă sunt dogfight, capture the base și bombardament. Principala diferență între Xbox și PC este lipsa suportului split-screen, specific consolei.

*Blazing Angels este programat să apară în această lună, așa că ați face bine să curățați joystick-urile, gamepad-urile sau ce aveți voi mai de preț pe acolo.*





# The Godfather™ THE GAME

Să fie clar.

Respectul înseamnă totul.  
Dar respectul trebuie câștigat.  
Iar eu îți voi acorda șansa să-l câștigi.

Nu ne face pe amândoi să regretăm.

## BINE AI VENIT ÎN FAMILIE.



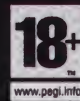
[www.godfather.ea.com](http://www.godfather.ea.com)

merită să joci **originale!**

Importator și distribuitor oficial în România: Best Distribution SRL, Tel. 021-408.30.90; [info@bestdistribution.ro](mailto:info@bestdistribution.ro)



PlayStation 2



Software-ul jocului © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA și sigla EA sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate.  
® & © 2006 Paramount Pictures. Toate Drepturile Rezervate. Siglele "PlayStation" și "PSP" Family sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. "™" este o marcă comercială a Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360 și siglele Xbox și Xbox 360 sunt fie mărci înregistrate sau mărci comerciale ale Microsoft Corporation în S.U.A. și/sau alte țări și sunt folosite sub licență acordată de proprietar. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători. EA™ este o marcă a Electronic Arts™



„Monopolul” deținut preț de vreo două decenii de JECO Legendaru' asupra entertainment-ului multilateral dezvoltat ne-a „protejat” ani la rândul de invazia elementelor imperialiste destabilizatoare. Warhammer 40k a fost înlocuit cu „succes” de Dacii și Romanii, AD&D a căpătat un rol educațional și s-a numit Bunul Gospodar (încă mai caut Frigiderul Fram +7 cu „cold damage”), iar MTG-ul a fost adoptat de navetiști sub forma lui „light”, și anume „șaișasele”. Din fericire, la mai mult de 15 ani după lovitura dată dictatorului JECO, lumea începe să deschidă timid ochii și românul a primit Warcards (www.warcards.ro), primul TCG (Trading Card Game) născut și crescut pe meleagurile mioritice. În continuare, Cristian Bodea, părintele Warcards, ne va lămuri cine, de ce și mai ales cum.

# Warcards



**cioLAN:** Pentru că mulți dintre noi asociază jocurile de cărți cu „șaișasele”, pocherul și, în cel mai rău caz, Solitaire-ul, ați putea să ne explicați ce presupune un TCG și de ce Sabia lui Kristt taie asul de pică?

**Cristian Bodea:** TCG este prescurtarea de la Trading Card Games, ceea ce înseamnă, mai pe românește, Joc de cărți cu care se poate face schimb. Ideea este că în aceste jocuri se folosesc cărți și că pachetele de joc nu au un conținut exact, jucătorii putând să își aleagă cărțile pe care le folosesc. De ce taie Sabia lui Kristt asul de pică, ziceați? Pentru că, de obicei, în jocurile de tip TCG, jucătorii joacă rolul unor vrăjitori, generali sau eroi, care se folosesc de cărțile din care și-au alcătuit pachetul pentru a-și învinge adversarul. Ceea ce oferă o mult mai mare satisfacție decât simplitatea jocurilor clasice de cărți. E drept că TCG-urile sunt mai complicate și necesită o investiție mai mare de timp și bani, dar și experiențele oferite sunt pe măsură.

**C:** Puțină duioșie nu strică nimănui :). Vorbiți-ne puțin despre „nașterea” Warcards-ului. Știți dumneavoastră... concepția, chinurile facerii, primul scâncet, schimbatul scutecelor și celelalte „avantaje” pentru care

a trebuit să renunțați la berica de vineri seara.

**CB:** Lucrurile au evoluat în timp. Sincer să fiu, eu nu am prea fost niciodată un mare fan al bericii de vineri seara, ci, trebuie să recunosc, am fost întotdeauna un „visător”. Încă de mic îmi plăcea să lenevesc în pat dimineața și să inventez tot felul de „aventuri”. Ba, mai mult, ca să vezi predestinare, într-o vreme inventasem un sistem de joc cu acele cărți cu animale sălbatice de existau pe vremea lui Ceaușescu. Apoi, când am mai crescut, „visurile” mele au evoluat, stimulate de literatura SF și fantasy, și am început să îmi creez universurile mele proprii. Revenind la „geneza” Warcards, prin vara lui 2004, aveam câteva variante de „lumi” care îmi bântuiau prin cap. Mai rămânea să le aduc la viață cumva, pentru a le împărtăși cu ceilalți. Cum pentru jocurile electronice trebuie să fii milionar în dolari, soluția a venit când am descoperit sistemul TCG. Analizându-l, am văzut că nu necesită o investiție imensă și că se poate adapta foarte ușor la ceea ce doream să fac. De aici, lucrurile s-au mișcat destul de repede. Existența „lumilor” din capul meu a fost un avantaj imens și, în două luni, aveam deja primul

set în fază de test, adică foi lipite pe cărți de pocher. După încă o lună aveam câțiva desenatori pe care i-am pus la treabă. Cam prin noiembrie am avut gata toate desenele, iar în decembrie aveam primele cărți scoase la tipar, care, ca să vă mărturisesc un secret, au fost un rateu mare: au ieșit prea roșii și simbolul W de pe spate era greșit. În ianuarie 2005 am lansat și pagina de internet, apoi, în martie, forumul și, încet, încet, oamenii au început să se strângă în jurul jocului. Privind în urmă, constat că entuziasmul a făcut să pară la acea vreme totul foarte ușor, dar, trăgând linie, nu pot să nu spun că a fost un an în care am sacrificat multe pentru a transforma în realitate acest vis.

**C:** Din ceea ce am văzut eu, jocul seamănă cu Magic: The Gathering. Avem de-a face cu o clonă cumva?!

**CB:** Depinde cum definim clonă. Eu știu că o clonă este copia identică a unei ființe sau a unui obiect. Ori Warcards nu este copia nici unui joc. Când m-am apucat de treabă, am studiat ce au făcut alți producători de TCG și mi-am ales ca model de pornire cel mai bun joc din domeniu, Magic: The Gathering. Ei au inventat sistemul TCG și, în cei 12 ani de



când există, au cam făcut tot ce se putea face în domeniu. Tocmai de aceea am înțeles că nu avea rost să reinventez eu roata, încercând să revoluționez un sistem în care s-a cam inventat tot ce se putea inventa. Am pornit de la sistemul lor și l-am adaptat la ceea ce voiam eu să fac: un fel de translatare a jocurilor de strategie din calculator pe masa de joc. În Magic, jucătorii sunt vrăjitori, care castează vrăji și sumonează creaturi. În Warcards, jucătorii sunt generali, care conduc unități de luptă și castează vrăji. Nu am vrut să mă distanțez cu orice preț de ei, ci pur și simplu am avut o altă viziune asupra jocului. MTG este cel mai bun TCG din lume și apreciez munca deosebită făcută de echipa ce stă în spatele lui, dar mie, personal, nu îmi prea place stilul de joc. Este prea complicat pentru gusturile mele. Așa că am decis să fac un TCG cu reguli mult mai simple și cu altă abordare a strategiei de luptă. Nu voiam vrăji complexe, ci lupte între armate. Iar aceasta a atras după sine, inevitabil, modificări importante în sistemul de joc.

**C:** Dacă tot avem de-a face cu un TCG sută la sută românesc, de ce nu ați apelat la legendele și miturile locale?

**CB:** Există mai multe aspecte aici... Fac o paranteză pentru a lămurii problema cu „Made in Romania”. Da, în acest moment, Warcards este un TCG în limba română și produs de un român. Asta îl poate face un TCG sută la sută românesc, ceea ce poate să ne stimuleze orgoliile naționale. Doar că intenția mea nu este ca el să rămână un TCG românesc. Aș spune că nu l-am gândit special pentru piața românească, ci, deocamdată, l-am lansat doar în România. După ce voi prinde un pic de cheag aici, în țară, intenționez să povestesc și în alte limbi aventurile lui Kristt și ale săbiilor lui. Mitologia românească mi se pare mai mult o culegere de povestiri disperate. Pentru un joc serios ai nevoie de o lume consistentă, bine structurată și populată, cu o istorie și o evoluție proprie. O lume în genul Middle Earth, Forgotten Realms, Warcraft sau Warhammer, ce sunt capabile să susțină nu doar un joc, ci chiar mai multe, și sunt adevărate mine de aur pentru această industrie. Așa că, depășind complexe de genul „Nu ne vindem țara!” și „Noi suntem români!”, am aruncat un ochi în ograda vecinilor occidentali, care fac jocuri și literatură fantasy la nivel profesionist, și am tras niște învățăminte. Și uite așa, am preferat Săbiile lui Kristt în



locul buzdușelor de-l fugăreau pe Prâslea al nostru. Și pe Miana în locul Ilenei Cosânzeana...

**C:** Deoarece trebuie să am un motiv serios să-mi umilesc adversarii (netrebnicul de șaman orc mi-a răpit tămăduitoarea acum trei luni sau ceva de genul), descrieți-ne universul Warcards și „micile” conflicte din interiorul lui.

**CB:** În condițiile în care, în acest moment, viziunea lui Tolkien predomină în literatura fantasy universală, iar elfii, dwarfii, orcii, vrăjitorii și dragonii sunt cele mai populare creaturi ale acestei literaturi, lumea Warcards reprezintă versiunea mea despre geneza acestui tip de univers și evoluția acestor rase. Pe Ares, cum se numește planeta pe care se desfășoară povestirea, au existat la început doar oamenii, elfii, drowii, dwarfii, gnomii și hobiții. Cu toții evoluaseră în

timp, prin specializare, dintr-o rasă comună, humanoidă. La un moment dat unui vrăjitor, Mesmer pe nume, îi vine chef de a-i stăpâni pe toți. Ceilalți nu sunt de acord și se declanșează primul război mesmerian, cum i-au spus cronicarii ulterior, un fel de război mondial, dar la nivelul continentului Temper. Deși acest Hitler al lumii mele își formase o armată puternică, în cele din urmă este învins și alungat. Greșeală mare, căci, răzbunător din fire, își construiește o altă armată, formată de data aceasta din „mutanți”. Deși paranoic din fire, omul nostru era foarte deștept, ceea ce l-a ajutat să creeze noi rase: orcii, trolii, goblinii, ogrii, care erau variante modificate ale raselor existente, dar adaptate pentru război, adevărate mașini de luptă. Era inevitabil, așadar, să se ajungă la al doilea război mesmerian, care a fost de data aceasta mult mai violent și mai devastator. În cele din urmă, și de data aceasta binele triumfă, iar Mesmer







mai mare de posibilități de joc. Acum e clar pentru toată lumea că oamenii din Thara se bazează pe defensivă, cu soldați rezistenți și catapulte postate pe zidurile forturilor și cetăților, din spatele cărora arcașele și vrăjitoarele curăță invadatorii unul câte unul. Iar despre orcii lui Grugh se știe prea bine acum că au ca principal atu viteza și numărul mare al worgilor, precum și forța deosebită a soldaților înfuriați de toboșari și vraci. În plus, eroii vechi au căpătat noi abilități, iar cei noi vin să completeze stilul de luptă al fiecărei facțiuni. Toate pentru a le da jucătorilor o cât mai mare varietate de posibilități pentru a-și construi armatele.

**C:** *Până acum trăiam cu impresia (întărită de zecile de rateuri la care am fost martor) că majoritatea proiectelor românești finanțate de români și supravegheate de aceiași români (nu luăm în calcul filmele unchiului Sergiu și sâni cântători de pe Atomic) mor în fașă sau imediat după naștere. Totuși, a trecut mai bine de un an de la lansare și Warcards nu dă semne de slăbiciune. Care credeți (sau știți) că au fost factorii care l-au ținut (și-l vor ține, sper) în viață?*

**CB:** Sincer, habar n-am. Poate pentru că, așa cum spuneam, nu am prea fost niciodată un mare fan al bericii de vineri seara și am preferat să mă gândesc la joc zi de zi în loc să aștept să îmi facă altcineva treaba. Poate pentru că soția mea a fost îngăduitoare cu copilul din mine și m-a sprijinit în realizarea visului meu. Poate pentru că știu ce vreau, îmi place enorm ceea ce fac și nu abandonez lupta ușor. Poate pentru că am un colaborator de excepție în persoana lui Alex Sabo, ilustratorul majorității cărților. Poate pentru că jucătorilor le place jocul și vor să creadă în ceea ce facem, chiar dacă suntem la început și uneori mai dăm rateuri. Repet, habar n-am. Știu doar că vreau să le povestesc jucătorilor mei și restul Invației, prin intermediul cărților de joc, și poate nu numai. După care vreau să trecem la următoarea Campanie și apoi la următoarea și tot așa mulți ani de aici încolo, până om mai rămâne în viață sau o mai rămâne picior de om, elf, orc sau tauren pe Ares.

**C:** *Să vorbim puțin despre viitor. Potențialul unui TCG este imens (vezi MTG), posibilitățile sunt aproape nelimitate. Care sunt planurile de viitor și la ce ar trebui să ne așteptăm de la următoarele expansion-uri?*

**CB:** Așa cum am anunțat anul trecut, prin octombrie, Warcards este organizat pe

**C:** *Momentan, pe biroul meu tronează noua ediție Warcards Invadatorii (pe care, din păcate, n-am avut timp să o pun la treabă). Ne puteți spune de ce a fost nevoie de un „face lifting” și care sunt principalele schimbări aduse vechilor Invadatorii?*

**CB:** Vă povesteam la început cum am conceput primul set foarte repede, în câteva luni. Ei, fiind la început, atunci am făcut câteva greșeli. Lucrul la următorul set, Alianțe, mi-a arătat că unele alegeri făcute în acele prime zile nu au fost cele mai potrivite. Entuziasmul m-a împins să fac mai întâi cărțile înainte de a pune la punct sistemul și regulamentul de joc. Până la urmă, prima ediție a setului Invadatorii s-a dovedit a fi un fel de variantă beta, plină de bug-uri, care m-a ajutat, însă, foarte mult la găsirea direcției și a formulei potrivite pentru joc. Cum, în august 2005, odată cu ieșirea setului Alianțe și a Regulamentului de joc, setul Invadatorii rămăsese destul de defazat ca structură și power level, aveam de ales între a-l lăsa să dispară de la sine din warpack-urile jucătorilor sau a-i face un update, pentru a-l aduce iarăși în „cărți”. Având și o valoare sentimentală, decizia de a-l reedita a fost una firească. În privința schimbărilor aduse, acestea sunt multe, dar aș menționa în special că au apărut cărți noi și multe dintre cele vechi au fost regândite și au primit abilități și mecanici noi. De asemenea, un fapt care m-a preocupat mult a fost ca fiecare dintre cele două facțiuni ale setului să aibă o personalitate și un stil de joc propriu, pentru a oferi jucătorilor o varietate cât

este ucis. Dar prețul plătit fusese prea mare și armatele raselor „bune” erau mai mult niște resturi. Din fericire, rasele „rele” nu stăteau nici ele mai bine și, rămase fără conducător, au început să se lupte între ele. Ca urmare, după un timp, alianța raselor bune a reușit să împingă trupele dezorganizate ale „bestiilor” înspre marginile continentului, izolându-le în teritorii neprielnice sau mai ușor de ținut sub control. Nici una din părți neavând forța să o elimine pe cealaltă definitiv, s-a ajuns la un status quo, în timpul căruia fiecare tabără a încercat să se întărească în perspectiva cruciadei finale, care era inevitabilă. Și care avea să fie declanșată, spre surpriza raselor „bune”, după 200 de ani, de către Grugh, regele orcilor din Ținuturile Umede.

Ajungem astfel la momentul zero al jocului, care are ca subiect campania lui Grugh și a aliaților săi, de ieșire din teritoriile în care au fost izolați. Până acum, oamenii din Thara conduși de regele Lexus și generalul Kristt s-au trezit invadați de worgii și orcii lui Grugh, iar vrăjitorii, dwarfii, elfii, helfii și hobiții ce formează Alianța condusă de vrăjitoarea Miana au fost nevoiți să facă față asaltului bestiilor turbate aduse din Mlaștinile Întunecate de Argath și horcii ei. Iar la toate acestea se adaugă atacurile mârșave ale trupelor de mercenari drow puse la dispoziția lui Grugh de către Thrax. Și INVAZIA nu se oprește aici, ea urmând să continue spre sud, unde goblinii și trolii au pornit și ei la drum...





Campanii, care, la rândul lor, sunt formate din Seturi, formate și acestea din Facțiuni. În acest moment, se află în desfășurare Campania Invadatorii, despre al cărui subiect v-am povestit mai sus. Din această campanie au ieșit pe piață seturile Invadatorii și Alianțe, cu facțiunile aferente. Și acestea nu vor fi singurele din această campanie. Ce vă pot dezvălui acum este că în acest an voi mai scoate două seturi: unul în iunie și unul în decembrie. Ce rase vor aduce acestea?! Așteptați-vă la dwarfi, goblini, elfi, trolli, drowi, barbari și nu numai...

Acestea ar fi planurile pe termen lung. Pe termen scurt, însă, în a doua jumătate a lunii martie, voi scoate pe piață 20 cărți Premium, formate din 4 Echipamente, 3 Amulete, 12 Mercenari și 1 Farmec. Dintre aceste cărți Premium, vă voi dezvălui aici, în exclusivitate, farmecul și voi da câteva detalii despre „geneza” lui. Acesta se numește INVAZIE și va fi cartea simbol a Campaniei Invadatorii. Ideea de la

care am pornit a fost să simulez cumva atacul în masă, caracteristic oricărei invazii clasice. Trebuia să îi dau jucătorului posibilitatea să

alte cuvinte, cu cât mai mulți atacă, cu atât mai devastator este atacul. Asta este de fapt și ideea unei invazii: să îți spulberi inamicul.

Observați, de asemenea, că Invație arată altfel decât restul cărților. Am redus textul la maximum și am lăsat ilustrația să ocupe toată suprafața cărții. Mai ales că Alex Sabo a pus acolo toți eroii orci, plus pe Thrax. Dincolo de utilitatea cărții, jucătorii apreciază foarte mult și calitatea ilustrației, iar o

carte specială trebuia să ofere maximum de satisfacție jucătorului. E și o șmecherie la mijloc: pentru a putea admira corect ilustrația, jucătorul trebuie să întoarcă acea carte, adică să declanșeze invazia. E un fel de premiu pe care îl câștigă doar cei care luptă și nu se ascund în spatele fortificațiilor.



trăiască sentimentul unei revărsări de trupe peste teritoriile inamicului. Pentru asta, normal, ar fi fost de preferat să îl las să aducă mai multe unități în joc, dar era mult prea complicat și dificil de realizat. Așa că am preferat să multiplic forța unităților care atacă exponențial cu numărul atacatorilor. Cu



Cioară,  
stoate-i  
ochii!

Cuțu, fii cuminte!

## Peripețiile extraterestre ale unui nativ american și păsărica lui neagră

# Prey

► Producător Human Head Studios  
 ► Distribuitor 2K Games ► Data apariției iunie 2006  
 ► Online [www.prey.com](http://www.prey.com)

la să văd eu câți dintre voi au auzit de 3D Realms. Dar de Duke Nukem 3D ați auzit? Știți voi... jocul ăla faimos, vechi de zece ani. Asta înseamnă că ați auzit și de Duke Nukem Forever, sequel-ul care s-a transformat între timp într-o glumă proastă. 3D Realms susține, totuși, că jocul aflat în producție din 1989(!) continuă să se producă... Oricum, la cât de mult a fost amânat jocul ăsta, nu mai are nici un farmec să-l luăm peste picior sau să-l așteptăm ca pe a doua asolizare a lui Iisus, deoarece oricum nu va veni. Legătura lui cu Prey este însă una strânsă, deoarece ambele titluri ar fi trebuit să vadă lumina zilei în urmă cu mulți ani de zile, sub bagheta aceluiași producător. Prey a avut, totuși, o soartă

fericită, deoarece polyvalenții de la 3D Realms au renunțat să mai tragă mâta de coadă și l-au pasat în ograda celor de la Human Head Studios (realizatorii lui Rune). 3D Realms nu s-a dezlipit însă complet de proiect, ci continuă să supravegheze atent transformările pe care acesta le suferă de cinci ani încoace. Așa se face că numai numele a rămas din jocul original, engine-ul grafic fiind înlocuit și povestea rescrisă pentru a face față cerințelor unui gamer din ce în ce mai exigent, care așteaptă cu nerăbdare să trăiască aventurile unui nativ american pierdut în spațiu.

### Cioara, bat-o vina!

Prey este un FPS prin ale cărui vene circulă sângele engine-ului Doom 3 și al cărui protagonist este Tommy Hawk, un tânăr nativ american lipsit de perspective, griji și bani. Tommy, mecanicul auto, nu dă doi bani pe moștenirea strămoșească, preferând să-și petreacă timpul liber în compania lui Jack, cel mai bun prieten al indianului de rând din cărciuma rezervației. Jack îl înțelege pe Tommy, îl îmbărbătează și îl ține departe de problemele apăsătoare ale comunității. La urma urmei, e mai bine așa, iar Jack se grăbește să-i țină isonul de câte ori are ocazia, lăsându-se (pentru a căta oară?) înghițit cu sete. Ce bun e Jack!, își dă indianul nostru cu părerea, în timp ce se stinge lumina. Țu, lumina! Heh, uite-o cioară... iar oamenii încep să dispară, inclusiv Tommy, cu tot cu scaune și sticle, pentru a se trezi instantaneu la bordul unei nave extraterestre. Și uite-așa începe aventura nativului nostru, care ulterior va face din lichidarea orățăniilor ce i-au stricat ziua un scop în viață, cu ajutorul celui mai nou bun prieten bun al său: cioara, care de fapt este un uliu.

Motivul pentru care Tommy și întreaga gașcă din bar (inclusiv bunicu' și gagică) au fost răpiți devine, curând, evident. Gigantica entitate, o sferă parte mașină, parte ființă vie, străbate galaxia în lung și-n lat căutând forme

Pfiu! Ce ziceai că ai mâncat?

de viață inteligentă, pe care să le captureze, iar apoi să le transforme în sclavi care se vor ocupa de întreținerea ei. Dar Tommy vrea acasă... Reușește să scape din captivitate, pune mâna pe un mănunchi de arme și decide să ne facă cunoștință, pentru început, cu elementele dinamice încorporate în gameplay. Cel mai bun exemplu îl reprezintă portalurile, ferestre bidimensionale prin care Tommy poate accesa diferite locații din joc, obicei pe care îl au și gunoaiele extraterestre, ce se pot materializa oricând în spatele lui. De fapt, porțile astea reprezintă doar o părticică din level designul care se anunță a fi unul inedit. Spre exemplu, dacă nava simte prezența unei entități străine, va produce imediat un soi de anticorpi agresivi, care în cazul de față se vor ține după scalpul eroului, în timp ce gravitația îi va juca... feste. Tommy va constata pe propria piele că direcția forței gravitaționale se poate schimba oricând, întorcând încăperile cu fundul în sus sau transformând pereții în podele și scările în piese de decor. În toate aceste zone vor exista însă dispozitive care odată acționate vor

Dințorii vin să salveze situația





Tati! Tati!

Și zici că pot  
trece prin  
găoză...

Bau!!!

orienta gravitatea către suprafața pe care se află dispozitivul cu pricina. De remarcat că foarte multe puzzle-uri vor folosi din plin această mecanică inedită, ce implică manipularea mediului de joc. Să sperăm însă că isteții de la Human Head vor îmbina armonios toate elementele de gameplay, deoarece n-am chef ca alergatul de colo-colo, împușcând lighioane în timp ce rezolv puzzle-uri, să-mi provoace migrene. La urma urmei, trebuie să ne ocupăm liniștiți de bogatul sortiment de orătării numai bune de pus pe grătar.

## Când vânătorul devine vânat

Era de așteptat ca și arsenalul, asemenea mediului înconjurător, să se comporte corespunzător, armele care respiră sau scuipă materie organică fiind la ordinea zilei în Prey. Fiecare dintre ele va dispune de moduri alternative de foc, iar felierea și pocnirea inamicilor cu ajutorul unor obiecte mai mult sau mai puțin contondente vor fi posibile. Vor exista, de asemenea, și câteva arme

convenționale, în sensul că vom putea manevra și mitraliere echipate cu lunetă și niscaiva arme energetice. Al-ul poate exploata însă cu succes slăbiciunile jucătorului și se va comporta cât se poate de realist, folosind în avantajul său o serie de manevre neortodoxe. Să zicem că mă cațăr pe un perete, iar apoi mă fac că plouă din tavan. Orătania vine, îmi dezactivează dispozitivul gravitațional, iar eu mă desprind frumos de tavan și-mi rup gâtul. Împielițații ăștia se pot folosi chiar și de stațiile medicale dacă au nevoie. Pe de altă parte, oamenii răpiți și ulterior transformați în zombie sunt mai tembeli din fire, dar foarte insistenți și dornici să ne sfășie. Avantajul eroului este că își poate părăsi oricând trupul, luând forma unui spirit înarmat cu un arc de toată frumusețea. Astfel, inamicul nu-l va putea observa pe Tommy, care altfel n-ar putea zburda liniștit printr-o cameră plină cu lighioane și n-ar putea trece de diverse obstacole, cum ar fi câmpurile de forță. Și chiar dacă moare, nu moare în adevăratul sens al cuvântului, ci este transportat într-o altă lume, din care se va întoarce la viață imediat ce a ras de pe fața pământului un anumit număr de împielițați. În tot acest timp, nativul american va fi însoțit de uliul Talon, o păsărică bună la toate, care-i distrage atenția inamicului, îi ciugulește puțin ochii și traduce textele extraterestre de pe terminalele computerelor.

## Prey și mai ce?

Prey nu se vrea a fi un joc care să strălucească la un singur capitol, promițând un modul multiplayer cel puțin la fel de inedit și antrenant, în care ne vom juca cu forța gravitațională și ne vom speria prietenii sărindu-le în cap prin portaluri. Bizareriile se

opresc, momentan, aici, pentru că din punct de vedere vizual Prey seamănă izbitor de mult cu Quake 4, tema predominantă fiind tot una industrial/organică. Ceea ce mă face însă să-mi leg speranțele de Prey este combinația de elemente unice, neîntâlnită într-un astfel de joc, și promisiunea producătorului că-mi va oferi o cursă infernală, într-un univers aflat într-o continuă schimbare și plin de neprevăzut. Cioară, mă auzi?

■ KiMO



Băi, tu iar ai șutit becul





## Viață de papagal

Sea Dogs a fost un joc bun. Sea Dogs 2 ar fi putut fi și mai bun. Din păcate, interesele comerciale au determinat o schimbare radicală a lui în Pirates of the Caribbean și o denaturare forțată a subiectului. Însă Akela nu a stat degeaba. În continuare a creat Age of Pirates, care a fost lansat de ceva vreme pe teritoriul Confederației Ruse. Dat fiind succesul pe care l-a avut acolo, producătorii s-au hotărât să-i dea drumul mai departe spre Europa și restul lumii. Noi am avut ocazia să testăm o variantă care are doar textele traduse, dialogurile și restul fiind în rusă.

### Direcția

Age of Pirates a preluat rețeta de succes pe care a avut-o cu Sea Dogs și a încercat să o ducă mai departe. Deși fondul de început al poveștii este în principiu cam același, totuși nu putem spune că au fost diferențe esențiale între comandanții și respectivii pirați din acea vreme. Unii umblau după glorie, alții după avere, iar cei mai renumiți în mod clar au urmărit ambele aspecte. Cert este că e ceva în neregulă cu ceea ce s-a întâmplat cu distinsul tău tată. Jocul îți va oferi posibilitatea de a alege genul personajului, în sensul că vei putea fi o domnișoară drăguță, dar violentă. Vei primi un mic Sloop la început, cu care poți alege orice cale îți dorești, printre cele 16 insule mari care alcătuiesc arhipelagul Caraiilor.

### Sistem

Ceea ce a făcut din Sea Dogs ce este acum are legătură foarte mare cu sistemul de tip RPG prin care îți dezvolti personajul și cu lipsa de liniaritate a storyline-ului. Aici, opțiunile vor fi ceva mai diverse, în sensul că au fost introduse o serie de skill-uri noi,

precum și anumite talente. Experiența o dobândești dintr-o mulțime de activități, plecând de la comerț și ajungând până la a rezista cu succes unei furtuni. Evident, ca în orice RPG, va trebui să te specializezi în a face față lucrurilor ce vor urma. Aici avem partea cea mai interesantă, și anume că, în funcție de linia pe care o alegi, storyline-ul se va adapta progresiv. Oricum, este vorba despre o lume liberă și nu vei fi forțat să-l urmărești, sau cel puțin asta susțin producătorii că au intenționat să facă. Din ceea ce am văzut io până acum, rezultatele sunt strălucite în acest sens. Jocul are un feeling nemaipomenit când vine vorba despre viața de marinar pe vremea aceea. Evident, nu pot spune că doar gameplay-ul este inovat de acest aspect. Este vorba și despre un engine grafic care este absolut impresionant. Ai sta ore în șir să navighezi în timp real pentru a privi și a te simți ca pe mare, singurul lucru care lipsește fiind poate mirosul de apă sărată. Pe mare, dintr-o perspectivă third person, se pot vedea în fine marinari care de data asta au o serie de activități interesante. Spre exemplu, în luptă, toată lumea e

### Nume de pirați celebri

Iată câteva nume ale celor mai cunoscuți pirați din istorie. Biografiile lor le puteți citi pe [www.piratesinfo.com](http://www.piratesinfo.com).



Samuel Bellamy, Maurycy Beniowski, Stede Bonnet, Anne Bonny, William Dampier, Francis Drake, Thomas Jones, William Kidd, Jean Laffite, Henry Morgan, John Rackham, Mary Read, Bartholomew Roberts, Edward Teach.

► Producător Akela ► Distribuitor Playlogic ► Data lansării Q1 2006  
► ON-LINE [www.akela.com/en/games/ageofpirates](http://www.akela.com/en/games/ageofpirates)

# Age of Pirates

## Caribbean Tales





În mijlocul unei furtuni din Pacific



Abordaj



Privind cu jind spre birt

ocupată cu tunurile. La abordaj, lumea e prezentă pe punte și luptă alături de tine, asta fiind de fapt o nouă adădire foarte interesantă. Înainte de a lupta cu căpitanul, va trebui să învingi echipajul corăbiei inamice într-o luptă acerbă pe punte. Abia ulterior treci la nivelul al doilea, adică scoaterea căpitanului din luptă. Din nefericire, în first person view, când te miști pe punte, echipajul este absent și te simți cam singurel. Însă perspectiva este superbă și-ți poți aprinde pipa liniștit în spatele cârmei. Dacă dai în schimb într-o furtună, lucrurile se cam

agradează, damage-ul pe care-l primești în pofida estetismului engine-ului grafic fiind serios și constant. Însă, până la urmă, asta era realitatea. Luptele pe mare sunt la fel de tactice ca și înainte și necesită mult skill, îndemănare și puțină experiență de navigator. Însă curba de învățare este rapidă și îți va oferi satisfacții rapid.

### Credit

Fără îndoială, elementele care vor alcătui acest joc sunt numeroase. Eu am punctat

doar câteva dintre ele, însă a intra în amănunte nu este cazul. Cum vorba lungă este sărăcia omului, nu are rost să o mai lungim prea tare. Age of Pirates va fi cu siguranță, de data aceasta, un joc foarte bun. Îl aștept cu mare nerăbdare și sper ca data de lansare să fie respectată și jocul terminat. Până atunci, o să mai profit un pic de copia de preview, deși sună atât de ciudat să auzi pirații vorbind în rusă.

■ Locke



# GTR2

FIA GT RACING GAME

► Producător SimBin Development Team  
► Distribuitor 10tacle Studios  
► Data apariției iunie 2006 ► Online N/A

## Regele asfaltului se întoarce

Vă mai aduceți aminte de cel mai bun simulator auto al anului trecut, ăla mic și rău? Eu, unul, îmi voi aminti cât oi trăi de nervii culeși cu greu de pe mocheta redacției și de părul smuls de pe ambele picioare, în încercarea de a stăpâni cei mai năvălași bolizi întâlniți în cariera mea de șofer virtual. A fost bun, poate prea bun pentru gusturile unui vitezoman de ocazie, dar a reușit să mă surprindă plăcut și să stabilească noi standarde, ce păreau a fi greu de depășit. Aiurea! Succesul de care s-a bucurat primul joc realizat de suedezii de la SimBin nu a făcut altceva decât să netezească drumul pentru următoarea lor capodoperă: GT Legends. Alți nervi, altă distracție pentru cei care credeau că GTR reprezintă culmea realismului în materie. Faptul că limitele pot fi împinse și mai departe părea de domeniul fantasticului, însă GT Legends ne-a dovedit contrariul, demonstrând că se poate, iar în luna iunie, GTR 2 ne va pune din nou nervii la grea încercare. Pregătiți măturica și fărâșul.

### Mai mult, dar cât de departe?

Chiar dacă pare greu de crezut, următorul pas în evoluția francizei GTR va aduce cu sine îmbunătățiri substanțiale și o mulțime de noutăți, printre care figurează un

Probă de rezistență pe muchie de cuțit



număr însemnat de mașini și o serie de circuite nou-nouțe. Peste 140 de bolizi, ca să fiu mai exact, peste 28 de circuite și câteva noi evenuri, dintre care se remarcă cursa de 24 de ore

Proximus, competiție ce se desfășoară pe circuitul de la Spa Francorchamps încă din 1924. Dar ferească Sfântul să mă pună să înțepenesesc cu volanul în brațe, timp de 24 de ore, de-a lungul unei asemenea curse infernale! Mie, unul, alergătura de-a lungul celor 60 de ture de la finalul lui GT Legends mi-a cam pus capac, chiar dacă a fost singura de acest gen din joc. Lăsând însă la o parte smiorcăielile, producătorul ne-a pregătit, pe lângă cele 140 de săgeți și circuitele oficiale din campionatele GT și NGT, o mulțime de alte chestii. Inteligența artificială, spre exemplu, a suferit îmbunătățiri majore, ceea ce înseamnă că adversarii controlați de AI vor fi mai bătaioși, se vor comporta mult mai realist, iar noi va trebui să trecem pe la biserică

înaintea fiecărei curse. Abia apoi ne vom putea toci cauciucurile în trei moduri de joc: novice, semi-pro și simulare, ultimul dintre ele asigurând garantat căderile nervoase, de care vă veți bucura din plin. Însă adevărata surpriză mi-a sărit în ochi când am dat peste lista de evenuri – Open Practice, Race Weekend, Championships, Ghost Time Trials, Proximus 24H (ahem!) și Driving School. Școală de șoferi!

Poezie pe patru roți



GTR 2 va încerca astfel să le bage mai bine începătorilor teoria în cap, punându-le la dispoziție un instructor care le va arăta toate șmecheriile. Proximus 24H continuă să mă sperie, producătorul asigurându-mă

că evenimentul este recreat până în cel mai mic detaliu, cu schimbările climatice aferente, ciclul zi-noapte și opriri periodice la standuri. Deja mă ia cu amețeli.

### Ghici cu cine vine

Odată cu GTR 2, intră în scenă și o nouă versiune a motorului grafic, care odată ambalat ne va purta într-o lume credibilă a celor mai noi efecte speciale, de particule, reflexii, refracții și tot felul de alte minunății, mulțumită suportului oferit de DirectX 9. Posesorii de plăci video din generația DirectX 7 se vor bucura să constate că GTR 2, ca și GT Legends, le va fi cât se poate de accesibil, engine-ul grafic anunțându-se a fi unul foarte



Măcar în joc s-o admirăm





PREVIEW

Iar am scăpat motorul pe jos

Vine curbaaaa!

scalabil. Evident, bolizii se vor prezenta din nou la linia de start până în cel mai mic detaliu pentru a ne lăsa cu gurițele căscate, iar circuitele se anunță a fi recreate cu o precizie ieșită din comun. Porția de realism se împarte însă și cu engine-ul fizic, care ne va da ocazia să mototolim mașinile într-un mod mult mai realist. Caroseriile din fibră de carbon se vor face țandări într-o explozie de culori la impacturi puternice, „patrupedele” suferind pe măsură, iar modelul fizic al cauciucurilor a fost regândit, pentru a oferi un control mult mai convingător la viteze mici.

Sunetul nu avea cum să rămână de izbeliște, „partiturile” fiecărui model de mașină în parte fiind reproduse cu exactitate, pentru a ne oferi cele mai realiste zumzete ale motoarelor într-un joc. GTR 2 va beneficia și de sunete ambientale ce accentuează senzația de realism, cum ar fi zgomotul produs de vânt sau vocile de la standuri ce transmit informații legate de cursă și de starea tehnică a mașinii.

Oamenii de la SimBin nu se opresc însă aici, producătorul considerând necesară implementarea unor tehnologii care să-l satisfacă până și pe cel mai înverșunat fan al simulatoarelor. Tehnologia LiveTrack îi va permite jucătorului să „simtă” suprafața diferitelor tipuri de teren din joc, în vreme ce Track-IR, o tehnologie specifică simulatoarelor de zbor, urmărește mișcările capului, oferind un grad mai mare de vizibilitate.

## Rămâne cum am stabilit

GTR 2 se anunță a fi un adversar de temut pentru ToCA Race Driver 3, singurul concurent cu pretenții. Având în vedere că SimBin promite îmbunătățiri majore pe partea de multiplayer, prin modificarea codului care a creat odinioară probleme și îmbogățirea numărului de opțiuni, șansele sale la titlu par a fi mult mai mari. Normal, GTR 2 arată al naibii de bine pe hârtie, însă mă gândesc la faptul că SimBin n-a dezamăgit niciodată, dovedind că există întotdeauna loc de mai bine. Sunt sigur că merită așteptarea.

■ KIMO



Uuu, ce de butonașe!





Paint, nigga!

# Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Cea mai veche meserie din lume a fost tratată în cadrul review-ului Lula 3D. Și pentru că indivizii care mă înconjoară și-mi trasează sarcinile au hotărât că în fiecare cioLAN zace un mic istoric, m-am trezit stăpân peste încă un joc al cărui personaj principal este o meserie la fel de străveche, care a luat naștere odată cu descoperirea ocrului. Și pentru că ea trebuia să poarte un nume, i s-a zis „Grafitti”. Precum tag-urile zoomorfe ale hominidului neolitic au fascinat istoricii cu o diplomă în Arte Plactice, crizele de egocentrism suferite frecvent de „șagalii” de cartier l-au vrăjit pe newyorkezul Marck Ecko. Într-atât de mult încât Măria Sa Ecko, Pornitorul de Trenduri și Îmbrăcătorul lui Spike Lee, le-a dedicat un joc suspect de asemănător oricărei fantezii cu afro-americani vândute naivilor de la GTA: San Andreas încoace.

## Pictez, deci exist!

La prima vedere, avem de-a face cu un GTA subdezvoltat în care AK-ul este înlocuit

(cu un succes nebănuît) de recipientul care cazează o cantitate fixă de „vocsa” sub presiune. Personajul principal este un „colorat” (oricât de „out of the box” aș fi, avalanșa de jocuri cu și despre negri mă va transforma complet și ireversibil într-un rasist sadea), care se ridică, asemeni țăranilor „nouă suteșapțiști” împotriva unui sistem opresiv și alb ca spuma laptelui. Cum? Agitând spiritele și „vocsa” aerosolică și mângăind cu patos orice zid și/sau dubă afiliate sistemului satanic-fascist (și nu numai). La a doua vedere, goana după celebritate se transformă într-un spectacol de circ cu acrobații „împrumutate” de la un văr îndepărtat, pe numele lui Prince of Persia. Revenind la cruciatul zugrav, povestea lui pare că se termină cu într-o-ur. Și cu o cădere întreruptă de o schelă și, mai apoi, de „șpițul” hotărât al unei tinere doamne sau domnișoare. Ceea ce urmează ia forma unui reminiscesc și îl aruncă pe tânărul Trane în mijlocul unei metropole fictive, unde va picta

de bună voie, nesilit de nimeni (dar bătut de toată lumea) și, în cele din urmă, va încerca să pornească o revoluție. Tipic.

## Pe afară-i vopsit gardul...

Asemeni tag-urilor omniprezente pe gardurile „vecinilor” (și mai nou pe ale noastre), la prima vedere totul se prezintă într-o formă cât mai atrăgătoare. O analiză mai atentă ne relevă un joculeț întru totul asemănător „fratelui” GTA și „unchiului” Prince of Persia. Cu o cameră nărușă și control aiuristic. Trane, unul dintre sutele de rebeli din „suburbie”, încearcă să-și facă un nume și, în acest scop, calcă pe coadă (și pe zid) majoritatea grupulețelor „grafittiote” din metropolă. Avem parte de salturi mortale între stâlpii de înaltă tensiune, un „de-a v-ați ascunselea” cu ochiul pătrunzător al legii și o serie de cafturi cu brațul scurt, dar viguros al stăpânirii și al bandelor rivale. Căci și artiștii se împușcă, nu-i așa?





Tarzan. Crescut  
de  
impresioniști.

Ai?  
Apucă-te de  
pictat!

În ciuda preocupărilor „mundane”, Trane are un suflet de artist. Care, în prezența unui zid curat, preia controlul. Partea bună e că nașterea unui grafitti ca la carte este o activitate neașteptat de plăcută și necesită un efort de concentrare cel puțin egal celui depus pentru a convinge adversarul că un somnic de frumusețe este exact ce i-ar trebui (o combinație de taste și clicuri de mouse). Un grafitti reușit este răsplătit cu un boost semnificativ al reputației, folosită mai apoi pentru a căpăta un „model” mai acătării sau o „schemă” mai șmecheră.

Partea cea mai proastă? Pe zid apar întotdeauna tag-urile lui Trane, nu „Kiwi Was Here, MOFO!!!”. Oricât de ciudat ar părea, lipsa unor grafitti-uri custom (chiar dacă am la dispoziție un Black Book impresionant creat de somitățile grafitti-ului newyorkez) și imposibilitatea de a-mi scrie numele pe toți pereții mi-a tăiat orice motivație de a transpira la fiecare misiune suplimentară (în marea lor parte... „scrie de 10 ori „Trane”). După cum au mai observat și alții, de ce să mă iau de guler cu poliția când rezultatul e o pictură frumos colorată cu numele altuia?

## Înăuntru-i leopardu’

... care trebuie supus. Contrar opiniei Bitlșilor, iubirea de culoare (pe un zid, care nu se scorojește de-a ta spaimă, Baiazid!) nu este cea mai eficientă armă împotriva unei bâte monocrome. Ca urmare, zugravul nostru

afro-american va trebui să coloreze nu numai zidurile, ci și arcadele sau pomeții competitorilor, fie că este vorba de „colegii” de breaslă sau de GP-urile (poterașii) enervate de curcubeul proaspăt pictat pe dubița din dotare. Proiectată cu gândul la Mortal Kombat (și Kombo-urile lui minunate), arta marțială a culorilor, „ajutată” de o cameră la fel de nesupusă ca orice revoluționar modern, degenerază într-o avalanșă de clicuri și de cruci (când îți iese o combinație) disperate doar doar. Noroc cu un mini-modul stealth care, ocazional, ne mai ușurează puțin munca. Sincer, la început mă așteptam la un Splinter Cell cromatic, la crosuri cu poliția pe urme cu premii în pereți frumos colorați, și nicidecum la un campionat de capoiera cu bandele locale. Și că tot veni vorba de cros, puteți să-mi explicați de ce „băștinașii” cheamă poliția doar când Trane își desfășoară activitatea de zugrav ambulant? Am căsăpăit doi polițiști sub ochii înmărmuriți ai unui individ în costum și servietă care n-a catadicsit să cheme „întăriri” decât când am pus din nou culoare pe zid... Trist.

## „We’ve got the System, to fuck the System!”

Am două perechi de „jeanși” negri. Brand necunoscut. Am trăit înconjurați de ziduri unde „Libertate pentru Lituania” și „Jos Iliescu” au fost mesagerii culturii imperialiste a grafitti-ului. Muzica nu o port după mine, prefer să o ascult între patru pereți. N-am cheltuit în viața mea mai mult de un milion pe o pereche de ghete și sunt ferm convins că Sistemul nu poate fi atacat fără a deveni sclavul altui sistem cel puțin la fel de restrictiv. Mai pe scurt, sunt un român căruia cultura (sau sub-cultura) grafitti-ului, curentul hippie și revoluția din Cuba nu-i spun absolut nimic. Ca urmare, făcând abstracție de coloana sonoră genială și de voice acting-ul de zile mari (chiar dacă sunt sătul de



Sufăr  
pentru  
artă,  
haidamaciilor!

„dialogurile” à la GTA), Contents Under Pressure nu mi-a „vorbit” pre limba mea. Argoul arhicunoscut și arhifolosit al negrilor din suburbii, povestea „originală” a tânărului revoluționar îmbrăcat de nenea Ecco, iPod-ul imens din meniul principal și zecile de reclame la Nokia împrăștiate prin cele unsprezece niveluri mari și late, m-au lăsat cu impresia că nu avem de-a face cu o revoluție, ci doar cu un simplu trend apărut ca reacție la alt trend apărut... Și de trenduri sunt sătul. Totuși e și așa un trend... Naiba să le ia, că nu scăpăm de ele nici în mormânt... Totuși, ca să închei review-ul pe o notă de optimism, probabil că românii interesați de fenomenul grafitti-ului ar putea obține ceva satisfacții de pe urma lui Getting Up.

■ cioLAN

- ▶ Producător The Collective ▶ Distribuitor Atari
- ▶ Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- ▶ Procesor PIV 1,8 GHz ▶ Memorie 512 MB RAM
- ▶ Accelerare 3D minimum 64 MB VRAM, Pixel Shader 1.1
- ▶ ON-LINE [www.atari.com/gettingup/](http://www.atari.com/gettingup/)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
9  
6  
-  
7  
6

**7,4**



Seara la  
geaaaaam...  
Trane se cațără  
cu jaaaaale!!!





# Lula 3D

## Lula și căciula

Se dă următorul scenariu: „Nurlia Lula a trecut din patul cameramanului în scaunul regizorului. Adică din puț în lac. Noul ei film, o dramă cu opt acte, se află în pericol. Eroinele, trei surori gemene cu un cod moral puternic (și o Biblie sub pernă), au dispărut în toiu filmărilor”. Voi ce ați scoate din el? Michael Moore, de exemplu, ar fi dat o lovitură cruntă republicanilor puriști cu noul lui documentar „Bending in Columbine”. Pavel Coruț ne-ar fi demonstrat științific că tantra s-a născut la sat(ul dacic). Coelho, la rândul lui, ar fi făcut furori în rândul gospodinilor cu noul lui hit „Războinicul Lungimii”. Germanii, oameni previzibili, au dat perversului ce-i al perversului fără gust: un demi-pr0n nemțesc cu parfum de '67 și aspect de varză călită pe care doar un cioLAN afumat putea să-l consume. Și au exterminat sistematic o colonie de centimetri cubi „roșii” care plănuiau să ocupe pașnic o insulă de țesut spongios, unde urmau să răspândească mesajul hippie „Make LOVE... something something!”.

### „Striptis in the night!!!”

Club de noapte. Lumină ca ziua. Capete blonde aplecate. Capete purpurii semețe. Peste toate plutește spectrul Lulei. Și, parcă prevestind ce va urma, un vânticel călduț „iscat” de un basset antropofil. Gras ca Venus din Neolitic, dar înțelept ca Gânditorul de la Hamangia. Lumina se stinge, dorința se aprinde, prohabul de lumină se deschide, gura blondei se închide sfios și, cu o ultimă

sufflare, trece în lumea celui drept. Pe scenă, Lula, intrată într-o transă șamanică, execută un ritual străvechi de înviere a morților. Lângă o bară phallică șutită de la călușari. Un pas greșit (al scenaristului) și zborul unui sutien ce ascundea (pe bună dreptate) o pereche de sâni dodecaedrici marca Milka transformă dansul într-un vechi ritual indian. Dansul Ploii. De răsede. Basset-ul nu râde. El s-a prins că nu e de răs. Privește siderat formele geometrice și scoate limba. Își aduce aminte de copilărie, de mesele zilnice și de-un coteț cu mă-sa în lanț.

O pereche de chiloței minusculi plutește încetșor spre podea. Scena se transformă subit într-o metaforă prea criptică pentru a fi înțeleasă de către îndobitociții de Silent Hill și Syberia. Basset-ul s-a prins încă o dată. Privirea lui spune: „Ciclul anotimpurilor, intelectuali de combinat siderurgic! Natura se pregătește de culcare, morunilor! Care dintre voi, vitelor încălțate, a fremătat în fața perfecțiunii dumnezeiești a unui fulg de nea? Lula e Mama Gheea, rinocerilor, și, când ultima frunzuliță trece în neființă, este acoperită de o mantie albă, neprihănită, alterațiilor, în așteptarea primăverii, când va renaște într-o feerie de culori paradiziace și sunete divine, hiene nocive! Nu meritați, imbecililor, un joc cu o asemenea încărcătură filosofică!”. Pentru a sublinia importanța mesajului, înțeleptul cățelandru dezvirginează îndârjit piciorul unui grăsun nou venit. Lumea din bar se tăvăleşte pe jos de răs. Eu nu. Se întrezărește o parabolă

despre comuniunea om-natură sau reconcilierea istorică dintre împărăția animalelor și regatul Omului și mi-e frică să nu par prost. Sau obsedat.

### S-a făcut din rahat bitch...

... și am pocnit. După cum urmează. La sfaturile basset-ului Dusty, am privit dincolo. Mulțumită lui, dovada vie că adventure-ul n-a dat colțul a ajuns în posesia mea. Adevărul suprem mi s-a relevat sub forma unui DVD nemțesc tradus timp de șase luni în dulcele grai Șexpirian.

Aflați de la mine că un adventure adevărat, băi n00b-ilor, nu se bazează pe grafică. Nice graphics are for fags. Gamerii adevărați joacă Lula. Texturile șterse și milioanele de bug-uri grafice au un scop bine determinat, neaveniților! Să vă țină departe de un joc cu implicații atât de profunde încât mințile voastre atrofiate de rebuturile Lucasului și de Anticristul Larry Lafferty nu le-ar putea cuprinde. A remarcat careva dintre voi aluziile grafice atât de fine încât o boare primăvăratecă poate părea un taur în călduri în fața lor sau ați vânat doar așa-zisele bug-uri? Sâni ăia ușor pătrășoși și fețele imperceptibile de colțuroase sunt o trimitere clară la cubismul propovăduit de maestrul Picasso, uzinașilor, nu sunt rezultatul unei nopți de bețivăneală a modelatorilor. La fel, n-am nici cea mai mică speranță că veți înțelege de ce toate personajele feminine din conacul Lulei sunt identice, iar toate modelele suferă de crize groaznice de contorsionare specifice 3D-ului anilor 90. Vă zic eu: pornografia dezumanizează și ne aduce pe toți la același nivel. În fața pr0n-ului suntem toți la fel, indiferent de statutul social sau de culoarea și textura pielii.

Mai mult ca sigur că mințile voastre consemnate în proverbialele cutii închise (de) ermetice vor eticheta Lula 3D drept un joc pornografic. Ați privit, băi, dincolo de textură? V-ați uitat oare în abisul de dincolo de ziduri? Și din abis s-a uitat cineva la voi? Nu s-a uitat nimeni, că sunteți proști și lipsiți de viziune. Vedeți dacă sunteți nihilști și-l credeți pe 'ăl de v-a zis că vă va privi o dihanie de bug? La mine s-a uitat fundul venusian al Lulei. Și o bucată de spate. Și, chiar dacă de dincolo de granița faianțată mă privesc două tinere îndrăgostite și un duș, mintea nu-mi zboară pe loc la Jenna Jameson, obsedaților, ci la minunata operă a poetei Sapho. Dar n-are rost. Voi o să rămâneți prapioniți în minusculele voastre cutii.

### Pr0nul copt și omul bun

Deja mă enervez și mi-e teamă că o să renunț la orice urmă de bun simț și o să



explodez într-o avalanșă de sudălmi la adresa denigratorilor minunii Lula. Mai am totuși atâta calm cât să vă pun în temă cu vreo două lucrșoare care în nici un caz n-ar trebui privite la fel de superficial ca un pr0n cu pirați. Mitza, care mi-a fost alături o vreme (îi era ciudă că lui nu-i funcționează), mi-a reproșat că Lula se deplasează inadmisibil de încet într-o lume inadmisibil de mare. Eu l-am trimis la culcare, nu înainte de a-i băga în cap că mersul șovăielnic al tinerei doamne, precum și încetineala crosului declanșat de tasta „șift” ne arată că o femeie, oricât de puternică ar fi (trăsătură subliniată de un sutien încăpător în care munțișorii Lulei adăpostesc o pădure de obiecte culese pe drum), are și

momentele ei de nesiguranță când tânjește după atingerea bărbătească a unui mouse vânjos. Momente pe care le-ar putea rata dacă viteza e prea mare și/sau nu se împiedică. Nu l-am atins. l-am vorbit apoi pe limba lui: „Cârnatule, un joc bun trebuie savurat ca un vin vechi, nu-i pentru orice bețișan grăbit. Ce s-ar întâmpla dacă Lula ar goni ca Flash? S-ar duce de răpă o experiență intelectuală de zile mari și ai rămâne la fel de prost cum te-a lăsat The Longest Journey!”. Nu mai era lângă mine să mă audă, așa că-i transmit mesajul via revistă.

Altceineva s-a plâns de puzzle-urile prea simple pentru „questerii” dovediți așa ca noi. Asta e mâna distribuitorului, vă zic. Producătorii au încercat să ne împingă spre cărarea întortocheată aleasă de emirul lui Macedonski cu puzzle-uri ilogice, dar necesare pentru desăvârșirea sufletească. Dar distribuitorii iubitori de arginți au pornit de la premisa că blondele sunt cum sunt și ne-au

jignit cu o serie de sarcini simple pe cât de retarde, pe atât de iubite de gamerii cu caș la gură. Atât bun simț au avut încât să nu elimine adevăratele teste de bărbăție propuse de geniul creator al echipei de producție.

Și încă o chestie... dacă o să vă aud că vă legați, fie și cu un cuvîntel, de calitatea așa-zis îndoielnică a dialogurilor și a voice acting-ului, vă trimit urgent în... la o piesă de teatru experimental pe care eu și prietenii mei din Groapă o punem în scenă în fiecare seară la Teatrul „La Ursuleți” după recitalul extraordinar de muzică de petrecere al lui Nea Loți, profesor de sport. Artă, băi, și mesaje prea criptice pentru voi.

### ... pr0nește nemțește

Lui Mitza nu i-a mers, semn că jocul își alege cu grijă omul și nu funcționează pe PC-ul oricărui cârnat care își scrie treaz articolele. La rândul vostru, n-o să-l jucați, în ciuda

eforturilor mele de a vă convinge că avem în față o bijuterie a genului adventure și nu o bombă imperialistă de doi bani. Așa că nu-mi rămâne decât să recurg la argumentul suprem, așa cu mi l-a relevat un clasic al internetului: „I l0v3 teh b00bi35!!! j00 r ll gh3y!!!!!!11!!1”

■ cioLAN

- ▶ Gen Adventure
- ▶ Producător CDV. Beți.
- ▶ Distribuitor CDV. Treji.
- ▶ Procesor PIV 1,6 GHz
- ▶ Memorie 256 MB RAM
- ▶ Accelerare 3D minimum 64 MB
- ▶ ON-LINE [www.lula.de](http://www.lula.de)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie



Doggie Style




Abia ce-a scăpat din mâinile raketilor

Brian



Adevărul e dincolo de textură



A screenshot from the video game Star Wars: Empire at War. The scene depicts a large-scale space battle in orbit around a planet. In the center, a large Imperial Star Destroyer is being destroyed, exploding into a massive fireball. Several Rebel T-1000 Starfighters are attacking it. Other Rebel ships, including X-wings and Y-wings, are visible in the background, some firing green laser blasts. The planet's blue and white horizon is visible in the lower half of the frame.

## De unde se pot desprinde într-adevăr proporțiile

*„Schimbară privirile ca pe niște șosete, după care și le plimbară de sus până jos până amețiră. Nu se privă în ochi că purtau ochelari. El era relativ înalt, bine făcut, cu părul vâlvoi, neacoperit de căciulă. De sub combinezonul roșu, se năștea în chinuri o pereche de picioare, nici prea lungi, nici prea scurte, care se pierdeau undeva în interiorul unor cizme de cauciuc cu talpă izolantă. Ea, pe de altă parte, nu avea nimic special.”*

# STAR WARS™

---

# EMPIRE AT WAR™





Luptă de proporții orbitale

Din multitudinea de genuri cu care epopeea Star Wars a avut de-a face, cel mai probabil, partea strategică și tactică a fost cea mai neglijată. După relativul fiasco pe care Lucas Arts l-a avut cu Star Wars: Rebellion în 1998, Star Wars: Force Commander în martie 2000 și, respectiv, relativul succes cu Star Wars: Battlefronts din noiembrie 2001, apele s-au liniștit total. Din fericire, Lucas a mai făcut o încercare anul acesta și se pare că lucrurile se mai și schimbă. Probabil că vinovați sunt producătorii, Petroglyph.

## Multă violență

Universul Star Wars este fără îndoială unul dominat de violență și de frustrare. Nu am văzut și nu am citit nimic care să sugereze faptul că ființele de-acolo au avut vreodată o viață liniștită. Totul a început de la niște indivizi care au descoperit că șfortza există și poate fi exploatată în două moduri, unul alb, unul negru. De aici încolo, fiecare în felul lui a încercat să aducă un pic de liniște și pace acestei lumi și să găsească situații unde devine departe, cu ceva timp în urmă. Totuși, deși este Far, Far Away, un pic de ordine cronologică trebuie stabilită. Acum se din Empire at War se petrece după evenimentele tulburătoare din Star Wars: Episode III The Revenge of the Sith, înainte de Episode IV: A New Hope. Astfel, Lord Vader, alias „I'm your Father”, mășăluiește prin

galaxie cu șfortza-n vinișoare și încercă să înăbușe mai nou formată Alianță. Între timp, îl ajută pe arătosul său mentor, The Emperor, să construiască The Death Star, un simbol al ordinii, al disciplinei și al puterii în univers. Din fericire pentru cei care văd binele ca element prioritar în ordinea mondială, vor încerca din rășputeri să împiedice această blasfemie. Noi știm de fapt că Lucas a mințit când a zis că de fapt au reușit. Să fim serioși... șfortza nu sare departe de trunchi. Însă un film care se termină prost nu este unul pentru americani, ci doar o tentativă nereușită de a spune crudul și teribilul adevăr.

## Organizare

Star Wars: Battlefronts a fost un joc „adunat grămadă” peste engine-ul 2D de Age of Kings, un fel de clonă Far Away a lui Age of Empires II. Spre fericirea generală, care mă include într-un mod relativ, Petroglyph a abordat subiectul dintr-un punct de vedere cu potențial mai mare de succes. A creat ceea ce se cheamă libertate de mișcare. Ca să fim sinceri, trăim într-o eră în care lumea nu mai joacă single player decât dacă nu are de ales. Însă un joc single care îți oferă libertate de

mișcare este clar de preferat unuia care te limitează, care te forțează să urmărești o anumită linie scriptată rigid. Astfel, în primul rând, avem mai multe moduri de joc. Cele imediate și cele mai la îndemână, care țin de storyline, sunt cele două campanii. Acestea urmăresc anumite evenimente descrise de mine mai sus, însă într-un mod oarecum liber. Între misiunile plot, aveți posibilitatea de a face ce vă taie capul, de la a vă consolida situația până la a ocupa planetele neutre sau aflate în stăpânirea piraților. Însă înainte de toate, este nevoie să înțelegem un pic mecanica jocului. SW: Empire at War este alcătuit din trei componente principale. Prima este administrarea imperiului dintr-o perspectivă galactică. De aici construiești clădiri, unități și nave și aici puneți la punct planurile de dominare a galaxiei. A doua componentă sunt luptele orbitale. Pentru a cuceri o planetă, aveți nevoie în primul rând de control asupra orbitei sale. Pentru asta veți conduce într-un stil Homeworld mult simplificat flota cu care credeți că veți câștiga bătălia. Odată orbita



## Star Wars: Rebellion

Primul dintre RTS-urile Star Wars de la Lucas Arts a fost, ca orice început, problematic. Deși per ansamblu era un joc mediu spre bun din punct de vedere calitativ, nu a strălucit prea tare mai ales că a fost umbrat de către seria Command & Conquer. Jocul a preluat o serie de idei din Master of Orion și alte RTS-uri ale momentului, inclusiv cele ce au componentă turn-based și a încercat să le combine într-un mod cât mai plăcut. Rezultatul a fost un joc a cărui calitate a depins de gustul fiecăruia.



## Star Wars: Force Commander

Apărut în 2000, după ce jocul fusese anunțat în 1997, Force Commander a fost un eșec total. Amânarea de trei ani a avut ca motiv faptul că Lucas a vrut să profite din plin de noua eră a jocurilor 3D. De fapt, a vrut să fie primul care voia să facă un RTS 3D. Din păcate, lipsa de experiență nu a găsit calea cea mai bună de a pune facilitățile hardware în practică și ne-am trezit în fața unui produs care era aproape imposibil de jucat din cauza aceluși engine 3D. Evident, măcar a fost unul dintre primele RTS-uri 3D. În final, critica l-a anunțat ca pe unul dintre cele mai slabe strategii din punct de vedere pe care le poți juca vreodată.

[www.lucasarts.com/products/forcecommander](http://www.lucasarts.com/products/forcecommander)



## Star Wars: Galactic Battlegrounds

Apărut în 2001, jocul este al treilea RTS pentru PC de la Lucas Arts. Din cauză că nu au vrut să mai repete



greșeala pe care au făcut-o cu Force Commander, producătorii au folosit engine-ul grafic de Age of Empires II. Evident, s-a potrivit

ca nu în perete, însă jocul a fost destul de interesant și gameplay-ul tipic nu avea cum să dea greș. Însă, per ansamblu și comparativ cu restul jocurilor de la Lucas de până atunci, era totuși un pic depășit. Mai târziu, a primit și un expansion, The Clone Wars.

<http://www.lucasarts.com/products/battlegrounds/>

STAR WARS  
GALACTIC  
BATTLEGROUNDS

aflată sub control, tot ce vă mai rămâne este să dominați și suprafața planetei. Aceasta este cea de-a treia componentă importantă, care este partea de RTS oarecum clasică.

### Space....

... gimme space!!! În esență, unul dintre lucrurile care îi fascinează chiar și pe cei mai săraci cu duhul (conducerea știm noi cărui grup de state unite). De fapt, am ajuns la concluzia că spațiul nu-i mai interesează deoarece e 90% gol. Nu tu arabi, nu tu

**Oamenilor și restului raselor li se spune : „Bă, vă iubim” sau „Bă, vă iubim și noi, dar numai dacă munciți”. Privind lucrurile de pe orbită, totul pare atât de calm.**

chinezi, nu tu ruși, nimic. De cine să te îei?! Cui să-i impui noua ordine mondială?! Nimeni și nimic tată, nici măcar aer. Numa' praf și vânt solar. No, în Star Wars lucrurile sunt clare și lumea e sinceră. Oamenilor și restului raselor li se spune : „Bă, vă iubim” sau „Bă, vă iubim și noi, dar numai dacă munciți”. Privind lucrurile de pe orbită, totul pare atât de calm. Aveți planetele voastre, construiți o grămadă de unități, de la crucișătoare până la pedestrași cu scopul clar de a cuceri universul cunoscut, alias metagalaxia. Normal, aveți tot felul de unități surpriză pe care le trimiteți în recunoaștere (drone, spioni), să fure credite (smuglers) sau informație (roboței cu nume capitale). Totuși, o cantitate respectabilă de tactică este mai mult decât necesară, având în vedere că planetele din fereastra galactică nu comunică în mod stelar cu toate din jurul lor. Așa că va trebui să fiți atenți la punctele strategice și să vă concentrați asupra lor. Dat fiind faptul că de aici construiți toate unitățile, lucrurile se



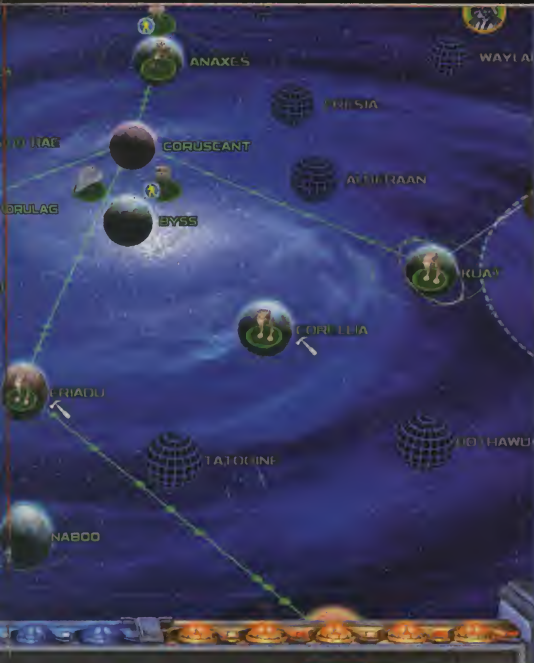
complică. Va trebui să le cunoașteți foarte bine caracteristicile tehnice în măsura în care apar în tips-uri, unde se spune ce pe ce dă mai bine. Plus că informațiile pe care le obțineți de la spioni sunt esențiale. Fiecare planetă are trei sloturi pentru unități, de unde puteți practic crea trei flote diferite. Pe planete adverse mai aveți un slot suplimentar unde se mută unitățile speciale gen spion sau contrabandist. Aici apare și ideea de diversitate. Sincer, nu prea avem de ce ne plânge, unitățile sunt multe și cuprind cam aproape tot ce știți voi despre Star Wars,

plus alte câteva. Numărul pe care-l puteți produce este totuși limitat în funcție de câte planete dominați și de ce fel de stații orbitale construiți în jurul lor. De asemenea, personajele sunt originale și preluate direct din film pentru a nu se crea confuzii. Fiecare unitate are câte o abilitate specială sau chiar două, extrem de utile în lupte. Personal, îl găsesc pe Lord Vader ca fiind un personaj plin de potențial neexploatat la maximum. E clar că poate face față unui grup nelimitat de unități de infanterie, deoarece, pe măsură ce ucide, se vindecă. Din când în când mai poate distruge și câte un vehicul. Împotriva clădirilor folosește tremorul, induce parkinson betonului. Restul... la timpul lor.

### Pe orbită

În momentul în care veți ataca, verificați încă o dată dacă vă ține flota. În luptă nu se intră decât cu un număr limitat de unități, care ocupă 20 de populație. Cruiserele și





ALTERNATIVĂ

## Act of War

Dacă vrei să te cobori un pic din lumea șforței într-o altă lume, a teroriștilor, atunci Act of War este o alegere bună.



fregatele ocupă, evident, mai mult. Veți avea de luptat în general cu un anumit număr de nave similare și în final va trebui să distrugeți și stația orbitală. Aici intervin o serie de aditii importante. Pe măsură ce pierdeți nave, veți putea aduce întăriri din navele care așteaptă undeva în afara hărții de combat. Fiecare tip de navă are caracteristicile ei și, cel mai important, zonele sensibile. Astfel, navele capitale și stațiile sunt alcătuite din module care pot fi distruse pe rând. Spre exemplu, unul dintre modulele pe care le prefer distruge primele sunt generatoarele de shield. Ulterior, mai ales la stațiile orbitale se preferă hangarele, astfel producția de fightere fiind oprită ș.a.m.d. Lupta este extrem de captivantă și de dinamică, mai ales că pe hartă sunt tot felul de nori de gaze sau electrici care fie vă pot lăsa fără scuturi, fie vă pot afecta temporar laserele, respectiv asteroizi care trebuie evitați. Hărțile orbitale din păcate sunt cam mici, lucru care poate limita tactic. Din fericire, o serie de lucruri vă avantajează, ca de exemplu faptul că un cruiser se rotește extrem de greu. Laserele nu trag la 360 de grade, așa că dacă le distrugeți pe o parte, puteți face câteva raiduri cu Y-wing-urile și bye, bye cruiser. Producătorii au introdus posibilitatea de a vedea lupta dintr-o perspectivă cinematică, ceea ce contribuie foarte mult la impresia generală, la feeling. Din nefericire, camera normală nu poate fi rotită, însă zoom-ul vă duce până la a vedea harta per ansamblu, dintr-o perspectivă tactică, foarte utilă în luptele de proporții

apocaliptice. Vă dau un sfat, atenție la întăriri, care imediat după apariție au câteva zeci secunde de vulnerabilitate, ceea ce ar putea sfârși extrem de prost. Evident, puteți evita aceste lupte și prin a pune AI-ul să se ocupe. Însă nu v-aș sfătui deoarece are tendința de a pierde.

## Debarcarea

Luptele pe planete sunt de două tipuri, când atacați și când sunteți atacați. Ca victimă. Dacă ați fost deștepți și v-ați construit niște turele, e foarte bine. Dacă nu, lucrurile sunt simple.

Atacatorul are nevoie să cucerească o serie de puncte strategice pe hartă pentru a putea aduce mai multe trupe de pe orbită. Cele care se apără trebuie să facă același lucru pentru a-l împiedica pe atacator să aducă întăriri.

Garnizoanele de pe planetă se suplimentează din clădiri dacă aveți, construite însă în număr limitat. Un fapt demn de menționat este că fiecare planetă cucerită dă anumite bonusuri de timp și costuri de construcție, de atac sau defense. De asemenea, anumite clădiri nu pot fi construite decât pe anumite planete. Ca gameplay, partea de RTS de suprafață este destul de plăcut realizată mai ales că hărțile

au diversitate destul de mare. Engine-ul grafic care le susține se ridică la înălțime și nici nu este extrem de pretentios. Să țineți cont de vreme atunci când atacați, pentru că aceasta influențează eficiența anumitor unități.

## Skirmish/Multiplayer

Lucrurile de care am fost destul de impresionat sunt prezența unor campanii fără storyline și de modul în care sunt implementate multiplayerul și skirmish-ul. Jocul oferă practic crearea de universuri random, ceea ce vă asigură un grad ridicat de rejucabilitate. În skirmish, în schimb, mai apare un element, și anume faptul că faceți dominând minele de pe asteroizi și zonele de construcție de pe hartă. Aceste lucruri se aplică și în multiplayer, care, în opinia mea, are un viitor strălucit, dacă Lucas se ocupă de întreținerea serverelor și a clientului. Oricum, concluzia pe care o pot trage de pe urma experienței mele în universul absurd al Star Wars este că se putea un pic mai bine și mult, mult mai rău....

■ Locke

- Producător Petroglyph
- Distribuitor Lucas Arts
- Ofertant Best Distribution Tel. 021-408.30.90
- Procesor PIII 1GHZ
- Memorie 512 MB RAM
- Accelerare 3D minimum 32 MB VRAM
- ON-LINE [www.lucasarts.com/games/swempireatwar/](http://www.lucasarts.com/games/swempireatwar/)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
8  
9  
8  
7  
9

8,1







# ESTE

# TU FACI

## De ce?

■ Pentru că micii producători de jocuri din România nu au nici o șansă într-o țară în care, deși talentul abundă, fondurile sunt practic inexistente.

■ Pentru că avem încredere în potențialul încă nerealizat al fiecăruia dintre voi.

■ Pentru că vrem să ajutăm la crearea unei industrii de jocuri adevărate în România.

## Cine?

■ Oricine se poate înscrie în această competiție. Tot ce vă trebuie este o echipă de încredere, talent și dăruire pentru a putea duce un proiect la capăt.

## Cum?

■ Este simplu. Aveți la dispoziție nouă luni de zile, până în septembrie 2006, pentru a prezenta, în cadrul unei festivități dedicate, o versiune jucabilă a proiectului vostru.



Singura competiție din România

în care ești plătit **BINE**

dacă faci jocuri **BUNE!**

# JOCURILE

## 5000 €

Pentru întrebări și detalii,  
folosiți cu încredere adresa de  
e-mail [tufacijocurile@level.ro](mailto:tufacijocurile@level.ro).

### Cât?

■ **LEVEL** pune la bătaie **5000 de euro** pentru acest eveniment. Tot ce trebuie să faceți pentru a intra în posesia premiului este să prezentați în septembrie 2006 cel mai bun proiect din întreaga competiție.

■ Pe lângă premiile în bani, ne vom pune relațiile în mișcare, iar cele mai interesante proiecte vor fi prezentate celor mai importante firme de producție și distribuție din întreaga lume.

### Alte detalii:

■ Pentru a participa la această competiție, trebuie să vă înscrieți trimițând un e-mail la adresa [tufacijocurile@level.ro](mailto:tufacijocurile@level.ro) cu detalii despre proiectul vostru.

■ Vă puteți înscrie în orice moment, începând de acum, până pe 31 august 2006, dar vă recomandăm să o faceți cât mai repede.

■ Progresul fiecărui proiect va fi prezentat lunar în revista **LEVEL** și pe site-ul [www.level.ro](http://www.level.ro).

### Reguli:

■ Echipa trebuie să fie formată numai din persoane de cetățenie română.

■ Proiectul trebuie să vă aparțină ÎN ÎNTREGIME, singura excepție făcând-o aplicațiile third party gratuite.

■ Nu sunt acceptate MOD-uri, ci numai proiecte de sine stătătoare.

■ Proiectul final trebuie să reprezinte o versiune perfect jucabilă.

■ Ultima dată de înscriere este 31 august 2006.



# CITY OF VILLAINS

## Îți sparg fața!

Nu, pe bune. Dă jos ochelarii, împinge basca spre ceafă, scuipă-ți în palme, uită-te la tipul care stă lângă tine în metrou și înfige-i prietenește una în meclă. Cere-ți scuze, calcă-l pe picior, apropie-te de el să te asiguri că e bine și dă-i cu capul în gură. Scoate batista, șterge-i firicelul ăla de sânge de pe buze, ia-i banii și apoi zboară prin acoperișul vagonului în timp ce îi tratezi pe ceilalți călători cu râsetul tău malefic.

Pe bune. Nu? Stai însă și citești revista în metrou în timp ce omul de lângă tine își suflă mucii pe adidașii tăi. O tanti corpulentă își înfige sacoșa plină de brânzeturi fix sub nasul tău și de undeva din capătul vagonului începe să se audă „Maaameeeelooooorr...” Păi să nu-ți vină să sari direct la gâtul lor?

## Oroarea din beci

Poate că nu toți am visat, precum cioLAN (apropo, crezi că nu am citit ce ai scris tu acolo la Lula? You are SO fired!), la super-eroi în iegări turcești care fug și salvează bătrânele de la moarte sigură, duc gunoiul și îți plimbă câinele. Toate cu un zâmbet perfect pe față. Poate că am vrut să fim ăla care pune piedică iegăristului, completează în beci de dimineată până seara împotriva omenirii și nu își bea niciodată lăpticul. Vorba aia... Stăteam și mă uitam la trailer-ul pentru City of Villains și mă întrebam cum naiba poți să-l alegi pe Captain America, în costumul lui de balerină, în detrimentul unuia cu ditamai armura pe el, ochi roșii și tentacule de fier?

Să ne gândim un pic... Acum aproape doi ani (cum zboară timpul!), cei de la NCsoft și Cryptic Studios au lansat pe piața americană City of Heroes, simulator de băieței și fetețe cu puteri magice, chiloți purtați pe dinafară și o tendință nesănătoasă de a face numai bine. Succesul a fost, evident, copleșitor. O nație care se hrănește de zeci de ani cu eroii Marvel nu are cum să rateze o asemenea șansă. La noi, lucrurile au mers mai greu, asta și din cauza faptului că NCsoft încă nu se înfipsea prea bine pe piața autohtonă (cum a făcut-o cu Guild Wars)... Cert este că nu am reușit să ne simulăm virtual fapte de vitejie, lucru pentru care ne cerem scuze, deși probabil am scăpat de câteva serioase traume psihologice și vise în care ne fugăream unii pe alții precum cowboy-ii romantici prin prerie. Și cum una dintre cele mai vehemente plângeri ale eroilor din CoH a fost că nu au cu cine să-și măsoare puterile, cei de la Cryptic au decis să își dea arama pe față și au lansat în urmă cu puțin timp City of Villains, dând posibilitatea și celor mai nervoși dintre noi de a-și trăi visele online.





Kiwi, cu glume în program (plus că e singura poză cu interfața)

care le vom avea de îndeplinit. Jocul efectiv îl începi, foarte potrivit, într-o închisoare ce tocmai trece printr-un mic proces de rearanjare, toți criminalii reușind să evadeze și începând să-și facă de cap prin împrejurimi. Este o zonă dedicată introducerii jucătorului în noua lume și pregătirii acestuia pentru avansarea către următoarea zonă, Mercy Island. Șeful cel mare, Lord Recluse, se interesează, evident, de tine și te aruncă în gura lupului care seamănă foarte mult cu o serie interminabilă de misiuni. Nenea Recluse ăsta e tipul cu tentaculele de metal de care vorbeam mai la începutul articolului și este probabil unul dintre cei mai impresionanți „răi” pe care i-am văzut până acum. Iegării lui Captain America nu au nici o șansă...



Ochii din Mordor, la purtător



Vești bune! Leșim să sărbătorim după aia?



Fiecare arată cum vrea

## Casă, dulce casă

City of Villains este, așadar, un expansion de sine stătător pentru City of Heroes, ce introduce practic și cealaltă parte a baricadei în lumea pe care au păstorit-o până acum iegăriștii. Mi-a căzut un pic mai greu fisa ce înseamnă asta de fapt, dar mulțumită unei lungi conversații cu, ca să vezi!, un ditamai eroul, mintea mi s-a limpezit mai ceva ca mahmureala după niște ciorbă de recuperare. Practic, avem o lume unică pe fiecare dintre serverele comune oferite de CoH și CoV, în care coexistă atât lumea eroilor, cât și a celor certați cu legea. Dacă vrei să intri pe poarta

pe care scrie Eroii, va trebui să îți cumperi CoH, iar pentru accesul la Ția Răi va trebui să apelezi la CoV. E demn de menționat aici faptul că celor care au deja un cont de CoH nu le mai rămâne decât să cumpere CoV-ul, iar taxa lunară va rămâne aceeași, nefiind nevoiți să plătească nimic în plus. Cele două lumi, a binelui și a răului, se întâlnesc doar în zonele de PVP (sau în Pocket D, un bar în care poți să te îmbeți cot la cot cu câte o eroină), deși am auzit zvonindu-se că, dacă nivelul îți permite, poți să te aventurezi și pe „lumea cealaltă”.

Lumea noastră, a celor răi, se numește Rogue Isles și sunt, evident, o serie de insule pe care ne vor purta pașii diversele misiuni pe

## Strânge-ți părul în elastic/ Pune-ți hainele de plastic

Nu este deloc ușor să fii MMO în zilele noastre. Deloc ușor! Poți să lucrezi ani de zile la un astfel de joc, să îți sacrifici tot ce ai mai bun pentru el numai ca la lansare să te vezi îngropat între alte zece titluri asemănătoare și cu aceleași aspirații. Trebuie să îți găsești nișa, publicul țintă căruia să i te adresezi. Iar cei de la Cryptic au făcut o alegere cum nu se poate mai potrivită cu această tematică a eroilor și a super-criminalilor. După cum spuneam, e o idee care a prins în America de Nord, cunoscută fiind pasiunea celor de acolo

**„Nenea Recluse ăsta e tipul cu tentaculele de metal de care vorbeam mai la începutul articolului și este probabil unul dintre cei mai impresionanți „răi” pe care i-am văzut până acum. Iegării lui Captain America nu au nici o șansă...”**



Gheață și foc... Ce bătălii!



pentru benzile desenate cu exact această tematică. Bine, cei de la NCsoft s-au trezit din cauza asta și cu un ditamai procesul din partea celor de la Marvel (deținătorii celor mai importante licențe de super eroi), care înă s-a rezolvat în mod amiabil în cele din urmă (poate și datorită faptului că Marvel nu prea avea cum să câștige). Pe lângă ideea cum nu se poate mai potrivită din spatele



### Freedom Force Vs The Third Reich

Una dintre cele mai

incitante și mai interesante combinații de Strategie și RPG. Adăugați niște colanți colorați, puteri supraomenești și un umor de zile mari și aveți Freedom Force Vs The Third Reich. E single player, dar vă va satisface nevoia de eroi și răufăcători.

jocului, cei de la Cryptic au mai venit cu un as în mânecă. Mă refer aici la modulul de generare a personajelor din joc, care este de departe cel mai complex și mai plin de posibilități din orice joc apărut vreodată. Așa că oamenii au primit exact ce voiau: o lume permanentă online pe care o așteptau de mult și posibilitatea de a-și crea un alter-ego croit în cele mai mici detalii pe gustul fiecăruia. Trebuie să recunosc faptul că am stat jumătate de oră până am creat primul personaj în joc (Gonzo the Unholly, poate îi găsiți și poza în articol), alături de cioLAN și Koniec, și am realizat că dacă vrei cu adevărat, poți să îți creezi un personaj cum nu se poate mai dur și mai impresionant, cu care să sperii fetele tinere și singure de pe stradă și cu care să-ți faci mândru un poster pe care să-l agăți prin cameră.

## Pe ei, pe mamele, tații, surorile, frații, bunicii, mătușile, vecinii lor!

Insulele pe care îți vei desfășura activitatea sunt pline de pericol, haos și anarhie. Cam la ce te-ai aștepta din partea unei lumi pline de răufăcători. Lord Recluse ține însă totul sub control cu ajutorul forțelor sale de ordine care nu vor ezita să îți dea în cap doar ca să îți aducă aminte cine e de fapt șeful. În rest, lumea se bate pe stradă, șmecherii se iau de tine, iar tu îi liniștești (sau, dacă e cazul, te retragi cu demnitate, în fugă)... Singura mea problemă e că nu poți fi cu adevărat rău... Nu poți să interacționezi cu NPC-urile (a se citi, nu poți să iei la bătaie cetățenii), nu poți să dai și tu foc la un tomberon, ceva... Din acest punct de vedere, CoV este un proiect imposibil de realizat. Cum zicea un băiat într-o misiune, cum naiba poți să faci RP (role play) în jocul ăsta când chiar și jucătorii își vorbesc civilizat și își zâmbesc, pentru că altfel nu te ia nimeni în echipă? Este o problemă care îi va afecta doar pe cei care vor cu adevărat să-și descarce nervii și să omoare pisicuțe, însă este oarecum imposibil să creezi o lume online în care să ceri jucătorilor să fie și răi, dar să și lucreze împreună.

Odată aruncat de împrejurări în lumea largă, îți este indicat primul tău om de contact de la care vei primi misiuni. Pentru fiecare contact trebuie să duci la capăt un anumit număr de misiuni pentru a-ți putea fi recomandat următorul contact și a avansa în joc.

Misiunile sunt variate și diverse, mergând de la escortarea unei dudu, la jefuirea unei bănci sau nimicirea unui clan advers de „interese”. La bază însă, toate se reduc la un singur lucru: omoară TOT ce prinzi. Din acest punct de vedere, CoV este mult sub un WoW, de exemplu. Poți să nici nu citești descrierea misiunii, doar intră în ea, omoară TOT și te-ai scos. De asemenea, toate misiunile se desfășoară în instanțe. Asta înseamnă că nu o să ai misiuni pe insula pe care te afli, în aer liber (ca să zic așa...),

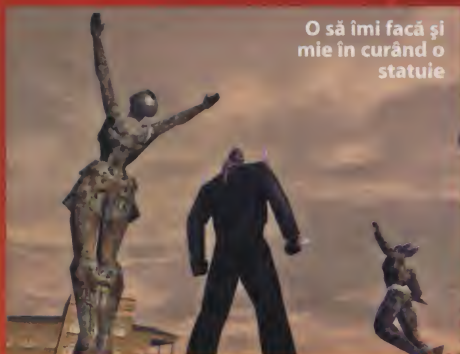
Vanilla Sky



Focul, prietenul meu







O să imi facă și mie în curând o statuie



Kiwi, foarte exigent cu minorele



Până la urmă, i-am făcut

ci doar în diferite instanțe create separat pentru tine (și echipa ta, dacă e cazul) în care nu o să fii încurcat de pietoni sau alți jucători. Sistemul este oarecum asemănător cu cel din AO, misiunile fiind standard, iar zonele în care se desfășoară fiind generate aleator, pe baza unui număr finit de tipuri de locații.

## Ce armură este aceasta, stolnice?

Unul dintre lucrurile care frapază încă din primul moment este lipsa oricărui inventory. Nu tu un back-pack acolo, un buzunar în care să-ți ascunzi un șis, un pistol cu apă, ceva, și, poate cel mai important, nu tu armură, nu tu arme, nu tu adidași cu proprietăți magice și coliere care îți dau +100 la viață. Este și normal, de altfel. Nu costumul îl face pe om, ci invers. Iar valoarea ta stă nu în niște amărâte de obiecte fragile, ci în propriile tale puteri. Acestea fiind spuse, vă dați seama că modul în care este abordată problema în CoV trebuie să fie diferit de toate celelalte jocuri online (în afară de CoH, evident).

Hai să o luăm așa... Clasic, ai la dispoziție cinci tipuri de personaje (Brute, Dominator, Corruptor, Stalker și Mastermind), care se aseamănă tipurilor normale de personaje cu

**„Diversele combinații pe care le poți face cu aceeași putere, modul în care ești nevoit să pui în balans diversele atribute pe care vrei să le crești, faptul că toate astea afectează radical modul tău de luptă reprezintă unul dintre lucrurile cele mai plăcute din CoV.”**

care ai fost obișnuit până acum (tanker, magician, rogue etc.). Fiecare personaj va avea apoi la dispoziție trei tipuri de puteri (două principale și una care ți se va oferi din an în Paști), pe care le vei putea apoi dezvolta cum vrea mușchiul tău.

De aici încolo, lucrurile devin cu adevărat interesante. Fiecare tip de putere (că e fire, ice, tehnologică sau ce alte nebunii mai sunt) are la rândul ei o serie de slot-uri, al căror număr poate fi crescut odată cu trecerea la anumite niveluri. Ce faci cu aceste slot-uri? Le umpli cu Enchantments, un fel de buff-uri permanente pe care ori le cumperi

de la NPC-uri, ori le obții după ce omori un adversar. Fiecare Enchantment afectează una sau mai multe atribute (damage, rază de acțiune, protecție etc.) ale unei puteri și poate umple astfel unul din slot-urile respectivei puteri. Ce e frumos la toată treaba asta este că poți să ai multe slot-uri la aceeași putere și să crești diverse atribute ale respectivei puteri. Practic, asta înseamnă că aceeași putere poate să fie extrem de diferită de la jucător la jucător. Unul care și-a folosit toate slot-urile cu Enchantments de damage, altul care s-a axat numai pe accuracy, unul care le-a combinat și tot așa... Iar în PVP îți dai seama că asta poate face diferența dintre viață și moarte. Mai spun și că Enchantment-urile de același tip pot fi combinate și sunt

sigur că ți-am făcut capul varză... Reține numai atât, atunci: este ceva cu adevărat nou și original, îmbucurător chiar, așa putea spune. Diversele combinații pe care le poți face cu aceeași putere, modul în care ești nevoit să pui în balans diversele atribute pe care vrei să le crești, faptul că toate astea afectează radical modul tău de luptă reprezintă unul dintre lucrurile cele mai plăcute din CoV.

Boon, următoarele pe listă sunt Inspiration-urile care, spre deosebire de Enchantments, sunt niște buff-uri temporare sau booster-e pentru atributele tale (viață, endurance etc.). Acestea pot fi folosite mai multe

deodată, la nevoie, mai ales în timpul bătăliilor când ești pe roșu, pe undeva. Pot fi cumpărate și ele de la diverse NPC-uri sau obținute după ce omori adversari, dar, din păcate, nu pot fi vândute.

În ceea ce privește avansarea în nivel, aceasta se face pe principiul clasic al acumulării de experiență. Experiența îți este dată de căsăpirea inamicilor și de terminarea misiunilor. Pe lângă XP, vei câștiga și Infamy, care este de fapt moneda de schimb din joc. De asemenea, spre deosebire de WoW, în momentul în care ai murit, ești taxat cu experiență, pe care o recuperezi însă ceva mai ușor. Odată învins într-o luptă, te poți „trezi” la spital, poți folosi un Inspiration sau poți aștepta să te scoale din morți un coechipier.

## Dacă n-ai echipă, mai caută

Oricât de interesantă ar putea să pară o vendetă personală împotriva oricui ți se pune în cale, ca orice joc online, CoV devine mult mai interesant atunci când ai lângă tine și alți nebuni însetați de caft și XP. Un grup astfel format poate face oricare dintre misiunile membrilor săi. Nivelul de dificultate al unei misiuni depinde de numărul de jucători din echipă și de nivelul lor. Astfel, dacă faci de unul singur o misiune, vei avea de înfruntat mult mai puțini inamici decât atunci când vei face respectiva misiune alături de alți coechipieri.

Oricum, este un adevărat deliciu să te alături unui asemenea grup, probabil chiar mai mult decât în oricare alt joc online, pentru că varietatea de puteri, mișcări și înfățișări ale coechipierilor face din orice misiune o experiență unică. Colorată, plină de viață și strigată de luptă malefice.

Pe lângă aceste echipe clasice, în CoV mai avem de-a face și cu Supergrupuri. Acestea sunt de fapt clanuri sau ghilde care strâng un număr mare de jucători care vor



Același Kiwi, dând din fundul grădinii



lupta sub același standard. Partea faină este că fiecare Supergrup își poate construi propria bază, lucru care se realizează cu ajutorul unui editor in-game de-a dreptul serios. Poți să îți construiești camere de orice tip (hai să fim serioși, orice criminal înrăit are nevoie de o pauză și nici nu știi cât de bine îți prinde să te relaxezi în confortul propriei tale baze, la un pahar de vorbă cu ceilalți aliați) și cu diverse întrebări. Ai de exemplu zone în care te vei trezi după ce ai luat-o în barbă (în loc să te trezești la spital) sau zone de producție. Ce sunt acestea? Ei, fiecare obiect din bază trebuie ori cumpărat ori produs. Iar producerea unor astfel de obiecte se face cu ajutorul Salvage-urilor pe care le câștigi de-a lungul jocului. Evident, protecția bazei trebuie asigurată din timp pentru că un Supergrup advers te poate ataca oricând și îți poate fura obiectele din dotare. Desigur, și tu poți să faci același lucru.

Pe lângă grupurile normale de jucători, mai avem și Strike Team-uri, care adună un număr nelimitat de jucători pentru misiuni specifice. Ah... Și încă ceva frumos la CoV este sistemul de Lackey. Acesta permite unui jucător de nivel mare să îl ia sub aripa sa pe un jucător de nivel mic, mic de tot, care va crește temporar până la nivelul „șefului”, dar va fi limitat din alte puncte de vedere. De asemenea, un jucător de nivel mare se poate coborî la nivelul unui jucător mai mic. Toate acestea pentru a permite o conlucrare mai bună în anumite misiuni între prieteni.

PVP este, după cum ziceam la început de articol, limitat la doar câteva zone. Poate fi PVP între băieții răi sau între aceștia și eroi. În momentul de față, există un oarecare avantaj pentru eroi în PVP. Asta pentru că aceștia pot ajunge până la nivelul 50, pe când răii ajung doar la nivelul 40 (lucru care va fi rezolvat în curând). În zonele de PVP nivelul eroilor este redus la 40, însă buff-urile lor rămân valabile, lucru care contează totuși destul de mult.

Ce este însă absolut demențial e posibilitatea ca cele două tabere să lucreze

împreună. E un lucru pe care l-am visat cu ochii deschiși de fiecare dată când am jucat WoW și dădeam peste un adversar cu care eram în stare să leg o conversație. Astfel, în Pocket.D, barul în care toți sunt prieteni, există o serie de misiuni care pot fi rezolvate numai dacă iei în echipă un membru al taberei adverse. Absolut genial. Așa am ajuns eu să fac o misiune cu un ditamai eroul de se uitau NPC-urile alea săracele cu ațâta mirare în ochi la noi înainte să moară.

### Oooo, tanen baum!

Cei care au probleme cu ochii și nu le plac acadelele s-ar putea să fie afectați de grafica din CoV. Nu ultimul răcnet, nu cea mai frumoasă realizată vreodată, grafica din CoV are talentul de a se colora ca un brad de Crăciun în timpul bătăliilor. Nu mai înțelegi decât ROZ, ALBASTRU, FOARTE ALBASTRU, ROȘU, GALBEN, VEEERDEEEE și alte culori care își cer drepturile. E o nebunie, e haotic și dă bine în cazul jocului de față. În ceea ce privește alte detalii tehnice, precum sunetul, lucrurile sunt mai gri. Muzica am tăiat-o și am preferat-o pe cea din Winamp, iar restul sunetelor sunt și ele

acolo, că de aia avem câști.

Mă gândesc la ultimele misiuni pe care le-am făcut în CoV alături de o mulțime de alți nebuni (inclusiv cioLAN, cu al său Kiwi Bazalt, o namilă de piatră cu inimă de copil) și nu mă pot abține să nu zâmbesc. Or fi oamenii, o fi nebunia din timpul luptei, costumele eroilor de care făceam mișto cu cioLAN, răsăritul de soare pe care l-am prins pe cea mai înaltă clădire din Port Oakes (moment de-a dreptul poetic)... Nu știu exact. Probabil că toate mă vor face să nu-l refuz mâine pe cioLAN când o să mă întrebe: „Bă, mai căsăpim ceva azi?”

■ Mitza

Gen MMORPG ▶ Producător Cryptic Studios  
Distribuitoare NCsoft ▶ Ofertant TNT Games Tel. 021-324.09.80 ▶ Procesor PIII 1GHz ▶ Memorie 512 MB RAM ▶ Accelerare 3D minimum 64 MB  
▶ ON-LINE [www.cityofvillains.com](http://www.cityofvillains.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

8  
7  
9  
—  
—  
9

8,2

Un grup demențial cu care am dat ditamai bătăliile (le-am promis o poză în review)

Nu-ți mai da nimeni fisele înapoi, Kiwi!



# Rugby Challenge 2006

## Sau doar Challenge 2006

Cu fiecare joc care apare și se laudă că a rezolvat problema simulării acestui sport, inima îmi tresare și speranța încolțește din nou. Mă gândesc că a sosit momentul și producătorii au găsit formula magică pentru a ne oferi experiența la care tânjim de atâta timp. Vrem și noi să facem ce vedem la TV în jocul marilor echipe, vrem și noi excelentul sistem de arbitraj, vrem să pierdem meciuri în ultimul minut sau să înscrیم eseuri după o fază cum doar All Blacks ar mai putea crea. Vrem totul de la acest sport, care în multe privințe este peste jocul de fotbal.

### Meciuri de neuitat

Jocul reușește să facă o impresie bună prin varietatea modurilor de joc care ni se desfășoară în față încă din start. Participarea la tutorial este obligatorie, după aceasta fiind recomandate și antrenamentele în urma cărora suntem gata să facem ravagii pe teren. Pregătiți pentru debut, nu avem decât să alegem între un meci amical de încălzire, una dintre multele competiții disponibile (printre care și turneele celor trei și șase națiuni), ingenioasele provocări pregătite de producători sau o carieră strălucită. Fiind un fan înrăit al rugbiului din emisfera sudică, în special al naționalei All Blacks, m-am aruncat direct în turneul celor trei națiuni cu speranța că voi putea imita performanța Noii Zeelande de anul trecut. Și am reușit, din păcate cu nici o satisfacție când trofeul mi s-a înfățișat pe monitor. De vină au fost toți cei implicați în meciurile disputate, de la jucătorii mei și adversari, până la public și arbitru. Partidele la care am asistat au fost departe de ceea ce înțeleg prin jocul de rugbi. În primul rând, AI-ul este... de fapt nu prea este. Tot ceea ce

face este să scoată balonul pe trei sferturi și să participe, în spirit olimpic, la evenimentele de pe teren. Acțiuni personale nu apar în jocul său și nici măcar combinații care să-ți amețească jucătorii. Pasează până în momentul când reușești o interceptie sau să scoți mingea dintr-o grămadă spontană. Chiar dacă îmi trimiteam mereu jucătorii pe interceptie și îi lăsam adversarului direct o frumusețe de culoar în față, acesta dădea în continuare drumul la pase. Când nu are posesia, se apără fără vlagă și privește neputincios cum câștigi teren și într-un final marchezi câte un eseu... la fiecare 60 de secunde. Atacul său la linia mea de trei sferturi este lipsit de eficiență, iar în momentul când balonul ajunge la aripă, în cel mai bun caz reușește un placaj disperat cu ultimul om. Grămadă spontană, balonul pe trei sferturi, teren câștigat, eseu. Pentru amuzamentul tău și în nici un caz forțat de o apărare de neclintit, poți încerca încrucișări cu pase sărite, incursiuni cu demiul sau alte scheme ce-ți mai trec prin cap. Absolut hilare sunt momentele în care jucătorii adverși se izbesc în plin de buturi, uneori și câte doi jucători la o secundă distanță, după care sunt aruncați pe spate și rămân ghemuiți pe gazon. Din păcate, reluările sunt prezentate doar în cazul eseurilor și nu se pot salva. Noroc cu Fraps-ul sau GameCam-ul, căci e păcat să ratezi asemenea imagini de colecție. Jucătorii

mei dezamăgesc în momentele în care se blochează și își pierd tot elanul chiar dacă adversarul nu reușește un placaj bun. Uneori mă întreb dacă măcar îl atinge. Neplăcut este și faptul că nu pot intra în ofsaid sau executa rapid o tușă sau o lovitură de pedeapsă, metode folosite în realitate. Arbitrul nu are nici el legătură cu acest sport și chiar dacă nu am

pretenția să vorbească cu jucătorii în timpul fazelor, măcar să observe mai des un „înainte” aș fi dorit, iar spectatorii sunt înmărmuriți, probabil din cauza evenimentelor din iarbă. Chiar dacă nu mișcă tot meciul și nu zboară nici un mobil spre tușier, trag niște cântări de toată frumusețea.

### Și acum? Acum așteptăm

Dacă te mai interesează, îți mai spun și că gameplay-ul slab nu se datorează orelor pierdute de producători la partea de grafică



Asta-i chiar bună, acum mai și dansează

sau la cea de multiplayer, aceasta din urmă fiind disponibilă doar de la același calculator. În concluzie, Rugby Challenge 2006 nu este o opțiune pentru cei care visează la un simulator de rugbi și în nici un caz nu reflectă experiența acumulată de Swordfish Studios după munca la Jonah Lomu's Rugby și World Championship Rugby.

■ Rzarectha



► Gen Joc cu balon oval ► Producător Swordfish Studios ► Distribuitor Ubisoft ► Procesor PIII 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB ► ON-LINE [www.rugby-challenge.com/uk/home.php](http://www.rugby-challenge.com/uk/home.php)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie





# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX LOCKDOWN

► Gen Action ► Producător Ubisoft  
► Distribuitor Ubisoft ► Ofertant Ubisoft România Tel.  
021.569.06.00 ► Procesor PIV 1,5 GHz ► Memorie 512  
MB RAM ► Accelerare 3D minimum 64 MB  
► ON-LINE [www.rainbowsixgame.com](http://www.rainbowsixgame.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

6  
7  
6  
7  
5  
4

**5,8**

## Un pas înainte, cinci înapoi

De la o vreme încoace, terorismul a devenit un subiect întors pe toate părțile în jocuri, iar titlurile a căror acțiune se învârt în jurul lui vor continua să apară ca ciupercile după ploaie. Seria Rainbow Six s-a dovedit a fi însă o ciupercă gustoasă, iar Ubisoft și-a mărit constant crescătoria din care mai fac parte seriile Ghost Recon și Splinter Cell. Dintre toate, Rainbow Six a fost singura serie care și-a fericit fanii cu un gameplay complex, în care răfuielele tactice le

solicita în primul rând materia cenușie și abia apoi simțurile cu care i-a înzestrat mama natură. Nu s-a pus niciodată accentul pe poveste, scenarii asemănătoare rânzind pe toate drumurile, ci pe capacitatea jucătorului de a analiza, planifica și rezolva situații de criză în timp real, cu eficiență maximă. Dar asta a fost odată, într-o vreme în care Ubisoft dădea tot ce avea mai bun din el pentru a-și satisface fanii. Între timp, vremurile s-au

schimbat, iar banii au devenit mult prea importanți pentru niște oameni care continuă să viseze doar statistici. Pentru că asta este Lockdown: o statistică. Un nou născut care a pășit în lume schilodit de propriii săi părinți.

## Lungul drum spre... groapă

lată-l. A reușit să ajungă, chiar dacă drumul i-a fost lung și plin de peripeții.

Dar... mi se pare mie sau e cam palid la față? Primul lucru care m-a șocat a fost absența totală a hărții tactice, pe care producătorul a decis s-o elimine din peisaj. De ce a făcut-o, nu se știe, deși am câteva teorii conspiraționiste. Prin comparație, Rainbow Six 3 îți dădea posibilitatea să planifici în detaliu toate misiunile și-ți pedepsea orice greșală, fără a se sinchisi de miorlăielile începătorului.



Ai văzut cum clipește becul?

Nici vorbă să dai buzna ca un descreierat peste „tangos” și să-i cureți dintr-o rafală, ci stăteai cât mai mult în umbră, pregătit să-ți surprinzi oricând adversarul, pentru a-i dăruia o moarte rapidă și puțin traumatizantă pentru eventualii ostateci.

Am început prima misiune crezând că sunt eu prea prost, de nu-mi dau seama care-i



Poștaaaa!







Rainbow Six 3 este cel mai bun joc din serie, reușind să impresioneze prin maniera în care le dă tacticienilor de ocazie șansa să simtă pe propria piele tensiunea, încă din primele clipe ale misiunii. Problemele veneau din partea AI-ului, care se comporta uneori asemenea unui geniu, atacând pe flancuri, la următoarea misiune riscând să-și dea cu firma-n cap. Planificarea misiunilor din RS3 este una laborioasă, dar oferă satisfacții pe măsura implicării. Nimic sofisticat, dar suficient cât să-i dea unui novice bătăi de cap. Pentru cei mai săraci în materie cenușie, există însă și posibilitatea ignorării planului.



Aruncă-mi o scară că mă taie ăștia-n stradă!

## ALTERNATIVĂ

### SWAT 4

SWAT 4 este cel mai bun joc al genului, oferind o abordare inteligentă a misiunilor prin intermediul unei interfețe flexibile. Tensiune și rejucabilitate. Ce altceva mai vreți?



Shhht! Miroase a kebab...

La zid cu tine!



tasta sau opțiunea din meniu care să-mi întindă harta tactică în fața ochilor. După zece minute de căscat gura în direcția designului primului nivel, am uitat complet de planuri, deoarece am constatat cu plăcere că acum le pot da camarazilor ordine direct prin intermediul interfeței, chiar dacă ea se rezumă la „deschideți ușa, spargeți ușa, stați locului, după mine, neamule” sau „dați năvală și curățați încăperea”. În SWAT 4, de exemplu, acest sistem este mult mai complex. Nu-mi mai rămânea apoi decât să dau nas în nas cu teroriștii, ca să-mi pun echipa și nervii la grea încercare. Dar din nou, surpriză! Pe lângă faptul că dușmanii de moarte ai capitalismului cad ca muștele suspect de ușor, mai sunt și proști grămadă. Dacă mi-aș aminti măcar de un singur joc cu pretenții, în care adversarul are nevoie de câteva secunde pentru a-și da seama că sunt lângă el, mi-aș retrace cuvintele. Mai mult, unii dintre ei preferă pur și simplu să se holbeze prin ziduri, lipiți cu nasurile de ele, sau să alerge orbește în întâmpinarea

gloanțelor. Normal că au și ei puținele lor momente de glorie, mai ales atunci când camarazii, în loc să curețe încăperea în care tocmai au dat buzna, stau și se uită ca proștii lăsându-se ciuruiți de gloanțe sau se gândesc de două ori înainte de a arunca grenada. În aceste condiții, cel mai bine e să pleci la drum de nebun, oștenii din Lockdown dovedindu-se a fi, de multe ori, mai mult o piedică decât un ajutor pe care să te poți baza. Armele sunt pe cât de multe, pe atât de diverse, cea mai interesantă fiind pușca cu lunetă, ce lipsește, din câte-mi amintesc, cu desăvârșire din titlurile precedente. Dar la ce folos atâta plumb, când armele se comportă nerealist, iar teroriștii cad claie peste grămadă, indiferent de distanța sau de poziția din care trage jucătorul după ei. Și credeți-mă că aveți în ce trage!

## Și totuși, de ce?

Mă întreb, și pe bună dreptate, dacă nu cumva elementele care au dispărut din

Lockdown au fost introduse în Ghost Recon: Advanced Warfighter. Este doar o părere, dar faptul că Advanced Warfighter vine cu o hartă tactică deosebit de complexă și de asemănătoare, ca idee, cu cea din Rainbow Six 3, mă face să cred că da. Oare Advanced Warfighter se teme într-atât de mult de... concurență? Sunt atât de multe neajunsuri în jocul ăsta, încât nu mai are nici un sens să vorbesc despre engine-ul grafic, care reușește să surprindă plăcut pentru o clipă, numai pentru a face level designul, animațiile și texturarea de râs în clipa următoare. Lipsit de momentele tensionate și de gameplay-ul complex specific jocului cu numărul 3 din serie, din Lockdown nu rămâne mai nimic... Lockdown nu înseamnă Rainbow Six.

■ KIMO



Puțină curățenie prin pârnaie nu strică



Aha! Știam eu!



## Uite gangsteru', nu e gangsteru'

# 25 to Life

Nu mai e nici un secret că industria a fost puternic lovită de un val gangsta. După ce „San Andreas” a demonstrat potențialul ghetoului, acesta a devenit noul mediu preferat al producătorilor, care consideră că un titlu periculos, o povestioară din clipurile lui Hype Williams și câteva piese care să pună umărul la atmosferă pot asigura succesul jocului. Greșit, dovedă că singurul joc de succes pe această temă a rămas „San Andreas”, în timp ce restul s-au încadrat fără excepție în categoria eșecuri.

Jocul cu negri de luna aceasta încearcă o abordare puțin diferită față de scenariile clasice. În primul rând, vom controla trei personaje aflate pe poziții diferite vizavi de intriga jocului și care, pe rând, contribuie la desfășurarea evenimentelor și aflarea deznodământului. Toată tărășenia pornește de la scandalul cu care Freeze se trezește pe cap, după ce doamna Freeze l-a mirosit că a fumat prea mult și prea multe. Folosind debitul verbal, aceasta îl convinge să-și dea demisia din funcția de gangster șef și să ia în considerare o carieră de grădinar prin Miami. Însă până la tuns bonsai, Freeze este rugat de partenerul său Calderon să-și mai dea cu semnătura pe o ultimă intervenție. Ceea ce nu știa băiatul nostru este că i se pregătise o capcană, lucru pe care îl află rapid, după ce se trezește cu poliția și alți meseriași din branșa lui pe urme. După cum spuneam, povestea este prezentată prin ochii a trei personaje. Din tabăra legii se prezintă la datorie detectivul Lester Williams, iar băieții răi sunt reprezentați de Freeze și Calderon. După ce am văzut cine și de ce, este momentul să aflăm cum, poate cel mai important răspuns la întrebările legate de 25 to Life.

### Minus plus minus

Gameplay-ul din 25 to Life lasă mult de dorit și de îndată ce descoperi acest lucru realizezi că nici acest joc nu este o alegere fericită pentru amatorii combinației gangsteri, arme și cartiere rău famate. De la primele focuri de armă, îți dai seama că viața Al-ului

nu va fi prea lungă și soluția la problemele lui Freeze nu este departe. Mai exact, prin 25 to Life se trece ca prin iarbă, iar Al-ul nu a primit decât rolul de figurant pe care tu să testezi diferitele arme ce îți ies în cale. Deși acesta se dovedește a fi un țintaș abil, lipsa unei tactici în abordarea confruntărilor îi aduce un mare

dezavantaj. Mai mereu descoperit, devine victimă sigură, mai mult decât atât, mai dă și rateuri la lansarea cocteilurilor Molotov, spre dezamăgirea celor din jurul său. Singurele probleme apar când vin în valuri să îți facă felul, iar atunci o poziționare inspirată și folosirea strafe-ului îi transformă în sitting





Și stăm așa până dimineată



Uneori te mai și zgârie câte un glonț

ducks. Din păcate, pe primele trei (din patru) niveluri de dificultate băieții mai apar și pe radar (cu forța), iar elementul surpriză dispăre și el. La fel cred că gândește și acesta dacă aducem în discuție abilitatea sa de a simți pericolul, chiar dacă nu era conștient de prezența ta în zonă și până în momentul în care ai pus ținta pe el era foarte relaxat. Șansele ca Al-ul să mai treacă un kill pe răboj scad dacă iei în considerare că la tot pasul sunt truse medicale, pe lângă care ajungi de multe ori să treci cu indiferență. La fel se întâmplă și când vine vorba de arme pentru că, atâta timp cât ai muniție, nu prea contează cu ce automate sau semi-automate îți faci drum printre nefericiții care îți ies în cale. Singura abatere de la rutină vine când ți se oferă mai multe ținte pe un acoperiș și un sniper rifle cu care să le dobori... în total trei-patru minute în spatele unui bar din Tijuana. În drumul tău apar din loc în loc potențiali ostateci care pot fi folosiți pe post de scut, însă în general această strategie se dovedește a fi doar pierdere de timp. Pe lângă scopul principal al misiunilor, sunt și obiective secundare care se îndeplinesc fără nici un efort și care aduc cu ele unele mici atenții din partea producătorilor.

Desfășurarea evenimentelor te trimite în diferite locații printre care ai la dispoziție și un mall, un cazinou sau o închisoare din care evadezi cu multă ușurință. Totul este linear și nu te poți bucura de posibilitatea unor abordări alternative. Pentru cine reușește să treacă peste faptul că nu faci nimic diferit tot jocul, producătorii au pregătit și o misiune bonus. Întâlnirea de rămas bun are loc într-o parcare subterană în care îți sunt servite 15 valuri de inamici, la fel de ingenioși și letali ca pe parcursul jocului. Și aici rezolvi totul rapid dacă găsești poziția ideală pentru întâmpinarea oaspeților.

### Ce se vede, ce se mai aude

25 to Life vine cu o grafică învechită și ai putea să juri că jocul a fost produs cu mulți ani în urmă. Personajele, armele și totul din jurul tău arată deplorabil chiar la rezoluții

mari și, în afară de un efect drăguț de blur, care intră în scenă când ești pe moarte sau te-ai trezit cu o grenadă în brațe, nu este nimic de evidențiat. Cut scene-urile prezintă personaje și decoruri pentru care s-a făcut economie la poligoane și au fost folosite texturi de duzină sau nici măcar. Voice acting-ul nu are nici el amprenta unui lucru bine făcut, ceea ce se poate spune despre toată partea de sunet, cu excepția soundtrack-ului, singurul capitol notabil al jocului folosit intens și la promovarea acestuia. Astfel producătorii nu au optat pentru cele mai noi „hituri” în materie de hip-hop și au adus pe coloana sonoră nume ca Public Enemy, Krs ONE, Gang Starr, Tech N9ne, Shyne, Geto Boys sau DMX. Prea puțin pentru ca acest joc să poată avea vreo pretenție. Trebuie menționate și cele două moduri de multiplayer, LAN și online, în care se pot organiza partide de-a hoții și vardiști pentru până la 16 jucători.

Acest joc reușește să demonstreze încă o dată că trecem printr-o perioadă în care cantitatea a luat locul calității și sumele care ar trebui să meargă la producție sunt aruncate pe campanii puternice de promovare, al căror scop este să mai scoată niște bani din buz-

### S-ar putea să nu îți mai placă:



50 Cent:  
Bulletproof



True Crime:  
New York City



Crime Life:  
Gang Wars



187  
Ride or Die



Un Molotov cu gheață, vă rog

narul gamerului. Îmi pun speranțe în eșecul acestui joc și poate într-un final vom putea anunța și dispariția acestui gen, care a devenit manea jocurilor video.

■ Rzaretha

► Gen 3rd person shooter ► Producător Avalanche Software ► Distribuitor Eidos Interactive ► Ofertant Best Distribution Tel. 021-408.30.90 ► Procesor PIV 1,4 GHz ► Memorie 256 MB RAM ► Accelerare 3D 64 MB VRAM ► ON-LINE [www.25tolife.com](http://www.25tolife.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

5  
6  
5  
6  
5  
5

5,3



Ajunși să te simți  
ca în poligon



## Și cum camioane grele sunt puține...

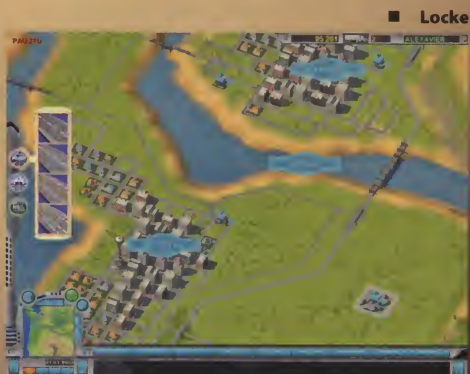
Vine un moment în viața oricărui redactor când dă peste un joc ce nu poate avea, fizic, un review. Motivul este foarte simplu, și anume acela că jocul cu pricina nu are nimic. Dar atunci, care este motivația de a realiza un joc care nu face nimic? Astă mă întreb și eu în momentul de față, deși aș fi preferat să nu fac asta. Evident, mai există și a doua problemă, legată de talentul și capacitatea redactorului de a scoate ceva din nimic. Însă, din experiență vă spun că asta nu duce nicăieri. Ori iese o aberație, o reflecție artistică asupra experiențelor personale anterioare ale redactorului, cam ceea ce îți cere un psiholog american să-i spui, ori doar o înșiruire de cuvinte care în final au un aspect umoristico-improbabil, gustat cam de 1% din cititori. În concluzie, problema se pune într-un mod foarte simplu. Ce faci cu un joc ca Hard Truck Tycoon?

### Probleme...

Ar mai fi ceva mai mult de jumătate de pagină în care să mă hotărâsc asupra tentei pe care să o dau acestui articol. A povesti despre joc se rezumă la aceasta: extrem de simplu, trei clădiri de construit, câteva camioane, o hartă cu multe orașe și industrii care arată toate la fel, engine grafic de Riva TNT, timpi de încărcare monstruos de lungi, sunet nasol, diversitate zero, dinamism economic improbabil. Cam asta e tot. Simplu, la obiect, descriere de produs fără personalitate. Însă, după standardele „orale” actuale, ar trebui să fac o analiză mult mai profundă și mai „adecvată” pentru nivelul meu profesional. Însă, după cum probabil observați, nu o să o fac pentru că nu pot și, cel mai important, pentru că nu vreau. În concluzie, voi continua cu această atitudine dizgrațioasă și lipsită de umor de care momentan sunt mândru pentru că-mi aduce satisfacție.

### Analiză

Pentru un articol cât mai complex, voi analiza ceea ce am scris până acum. În primul rând, faptul că am început articolul cu „Vine un moment în viața oricărui redactor...” denotă în principiu că a venit un moment în viața mea de redactor când unele lucruri nu mai sunt așa cum erau ieri = nevoie de psiholog. Privind un joc ca o existență „fizică” = nevoie de psiholog. Mai departe, prin „... care este motivația de a realiza un joc care nu face nimic...” încerc să găsesc similarități cu condiția mea la cei din jur, ceea ce denotă o gravă criză de personalitate = nevoie de psiholog. Abordând „... capacitatea redactorului de a scoate ceva din nimic...” dintr-o perspectivă paralelă, nu înseamnă neapărat că mă refer la altcineva = psiholog. Criticismul forțat care se reflectă din „... au un aspect umoristico-improbabil care este gustat cam de 1% din cititori...” denotă o stare destul de gravă de depresie care, suprapusă peste lipsa de discernământ provenită din alte direcții (vezi mai sus), cere disperat ajutor autorizat. Iar, ca să pun capac, din întrebarea retorică „Ce faci cu un joc ca Hard Truck Tycoon?” se desprinde dispariția muzei, a capacității de evaluare obiectivă plecând de la premisele corecte. Iar ca să termin, aspectul criptic pe care ceea ce am scris îl are nu poate spune decât faptul că sunt perfect normal = nevoie mare de psiholog.



O mulțime de opțiuni...

ALTERNATIVĂ

### Trains and Trucks Tycoon

Engine 3D frumuseț, camioane și trenuri cât încap, diversitate și dinamism economic. Suficient pentru a vă capta atenția



O să ningă în curând

► Producător G5 Software ► Distribuitor Buka Entertainment  
► Procesor P III 1 GHz ► Memorie 256 MB RAM  
► Accelerare 3D minimum 64 MB VRAM  
► ON-LINE [www.buka.com](http://www.buka.com)

Grafică  
Sunet  
Gameplay  
Multiplayer  
Storyline  
Impresie

5  
4  
4  
3  
4  
2

**3,6**

# Hard Truck Tycoon



Consumul exagerat de "motoare"  
crează... independență!

ATENȚIE!



Din 20 FEBRUARIE

nr. 03/2006,  
la punctele de difuzare  
a presei din toată țara

UNIVERS  
**MOTO**



# Red Orchestra

Ambiția unor fanatici într-ale modding-ului poate atinge, uneori, culmi nebănuite, iar pentru jucătorii topiți după măceluri online au existat și vor exista întotdeauna oameni care le vor satisface poftele. În cazul de față, Red Orchestra a reușit să se distingă din mulțimea de mod-uri ce colcăie la tot pasul, devenind cel mai jucat mod pentru Unreal Tournament 2004. În caz că nu știți cu ce se mănâncă Red Orchestra, vă dau câteva indicii: cu gloanțe... multe gloanțe și puzderii de obuze ce sfărtecă solul frontului estic al celui de-al Doilea Război Mondial, în cea mai reușită conversie pentru UT2004. Doar nu degeaba a fost distins cu marele premiu în cadrul concursului Make Something Unreal, cu premii în valoare de un milion de dolari!

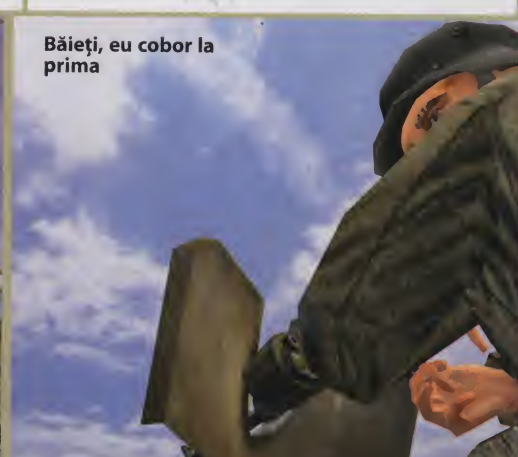
Gameplay-ul este foarte asemănător celui din Battlefield 1942, reușind chiar să-l concureze din acest punct de vedere, ceea ce înseamnă că amatorii de ședințe multiplayer online sunt puși în fața unui mod objective based. Scopul echipelor combatante (fie că alegem să luptăm de partea Axei, fie că ne plac mai mult rusnaci) este acela de a captura majoritatea obiectivelor de pe hartă, ce aparțin adversarului. Victoria poate fi obținută și dacă adversarul are nevoie de un număr mai mare de întăriri pentru a face față înclăștării. În cazul de față, realismul este cel care face legea, gameplay-ul fiind mai greoi decât acțiunea furibundă din UT2004. Dar nu

care cumva să vă plângeți. Odată ce vă obișnuiți cu el, vă veți trezi în compania unuia dintre cele mai dependente FPS-uri ce au ca temă marele război, cu tot tacâmul de rigoare: puști Mauser, MP40-uri, grenade, vestitele „balalaici” rusești, puști cu lunetă, mitraliere grele și, mai presus de toate, vehicule blindate și tancuri. Realismul

trebuie să te grăbești. De ce? Pentru că sistemul de clase nu permite accesul pe hartă a mai mult de doi sau trei lunetiști. În același timp, nu toți soldații de pe front sunt pregătiți să manevreze tancuri sau să le folosească puterea distructivă de foc.

Creatorii mod-ului au reușit, astfel, să realizeze un joc în care munca de echipă constituie un factor decisiv în obținerea victoriei, și nu numai atât. Level designul este unul reușit, oferind o mulțime de structuri ce pot fi folosite ca adăpost, iar răpăitul mitralierelor și şuieratul gloanțelor ce trec pe la urechile combatanților sunt foarte bine reproduse. Red Orchestra este, așadar, un mod pe placul oricărui iubitor de FPS-uri gen Call of Duty sau Battlefield 1942, iar pentru posesorii jocului UT2004 este o experiență ce nu trebuie ratată. Să nu uităm că mod-ul a devenit, între timp, un titlu de sine stătător, fiind distribuit contra cost prin rețeaua Steam a celor de la Valve. Prea multe noutăți, în afară de o grafică mai „lucioasă”, hărți și unități noi, nu văd însă cum ar putea aduce. Este de ajuns să-l încercați gratuit, cu condiția să aveți un UT2004 la îndemână. În caz contrar, puneți mâna pe unul. De pierdut nu aveți ce pierde, ci doar de câștigat.

■ KIMO





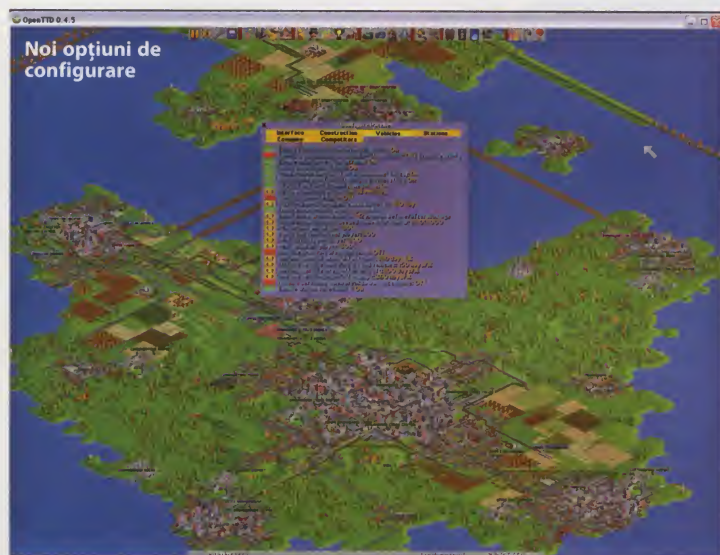
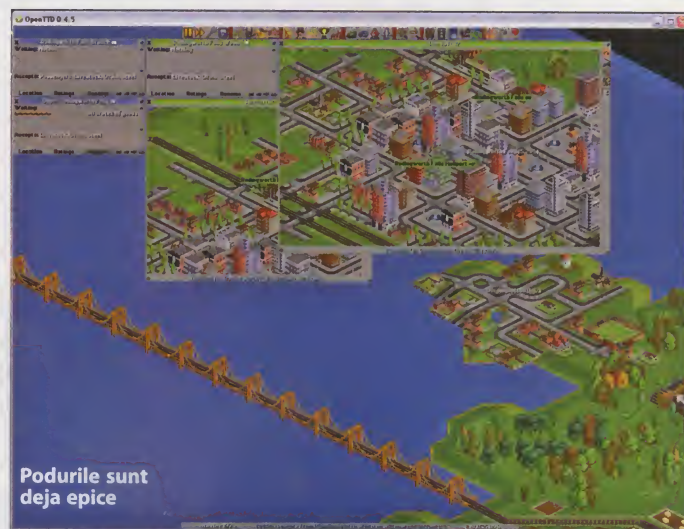
# Open Transport Tycoon Deluxe

## Din vremuri de demult...

Acum mulți ani de zile, un joc ne ținea pe mulți dintre noi cu zilele în fața calculatorului. E vorba despre Transport Tycoon Deluxe, unul dintre cele mai reușite tycoon-uri făcute vreodată. Problema era totuși că, fiind destul de complex pentru vremea aceea, era extrem de plin de bug-uri, AI-ul era cum era, iar pathfinding-ul aproape nici nu exista. Au fost lansate la vremea respectivă o serie de patch-uri care nu prea au reușit să rezolve multe probleme. Se cerea în principiu o rescriere a anumitor elemente ale jocului, mai ales a AI-ului. Însă deși plin de succes, suportul pentru TTD a dispărut rapid, iar lumea a cam rămas cu buza umflată.

### OTTD

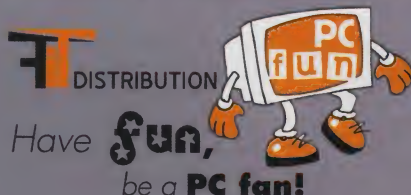
Iată însă că un grup de entuziaști a lucrat pentru o lungă perioadă de timp și a reușit să scoată un mod care transformă TTD-ul în ceea ce ar fi trebuit să fie. Dintre lucrurile noi, aș putea aminti în primul rând faptul că puteți juca pe hărți imense, de 16 ori mai mari decât celelalte, puteți construi clădiri, șosele și căi ferate în mult mai multe zone, apar comenzi refăcute pentru vehicule, modalități de construcție mult, mult mai diverse și un AI serios. Se pot construi poduri mult mai lungi, ceea ce este într-adevăr o plăcere, mai ales pe hărțile insulare. Multiplayer-ul a căpătat și el atenție, fiind mai stabil, plus că acum puteți juca până la opt în LAN sau pe internet. Există și un server dedicat cu o consolă de comandă pentru



administrare. Pentru cei care țin la grafică, jocul se poate seta aproape în orice rezoluție, în fullscreen sau window și funcționează perfect sub Windows XP. În fine, au făcut posibilă creșterea vitezei jocului selectabilă din FF key-ul sau apăsând TAB. Lista schimbărilor este imensă și pe testate funcționează. După vreo 10 ore de joc... din nou, am ajuns din nou la concluzia că încă nu am văzut un tycoon atât de fain. Păcat că acest mod apare acum, pentru că ar fi fost mult mai util acum cinci ani.

Dacă doriți mai multe detalii, documentație și informații, există din plin pe site-ul proiectului, [www.openttd.org](http://www.openttd.org) sau pe [wiki.openttd.org](http://wiki.openttd.org). Atât mod-ul, cât și versiunea freeware a lui Transport Tycoon Deluxe se găsesc pe DVD-ul LEVEL din această lună.

■ Locke



## Câștigă un USB drive A-Data MyFlash 256 MB

Ce notă a primit jocul Star Wars: Empire at War?

- a. 9,0 ☐  
b. 8,1 ☐  
c. 7,9 ☐

Nume, prenume   
Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.   
Localitate  Cod  Județ   
Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Star Wars: Empire at War din acest număr al revistei.

CONCURS LEVEL ȘI





## O nouă posibilitate pentru cei cu pretenții

# D&D Online: Stormreach

După cum știe toată lumea, MMORPG-ul cel mai la modă, vedeta momentului, este World of Warcraft. E de necontestat faptul că gameplay-ul ușor, la îndemână, și caracteristicile jocurilor de la Blizzard au atras jucători de toate vârstele, indiferent de mediu sau de nivel intelectual. Însă, pe de altă parte, i-au forțat pe producătorii de la alte companii să pună problema altfel și să nu se mai gândească la faptul că un MMORPG nu ar putea merge.

normal, puteți trece pe hard și, respectiv, elite. Unele quest-uri pot fi repetate la nesfârșit, însă cantitatea de experiență scade de fiecare dată. Există și misiuni în „aer liber”, pentru că lumea Eberron-ului este suficient de mare.

### Items & Skills

Sistemul de skill-uri este tipic D&D, însă modul de avansare în nivel este interesant și oarecum specific. Fiecare nivel are cinci

posibilitatea de soloing a quest-urilor este aproape exclusă. Turbine a gândit jocul pentru multiplayer, iar quest-urile sunt foarte grele. Însă, în party, jocul își arată adevărata sa valoare. Am fost foarte impresionat să observ cum fiecare clasă în parte se completează atât de bine, deși la prima vedere nu pare. Alte aspecte ar mai fi sistemul de looting și diversitatea item-urilor. Ceea ce cade atunci când spargeți cutii, butoaie etc. poate fi loot-at de oricine, însă adevăratele item-uri se găsesc în „lădițele” cu comori, care de multe ori sunt protejate cu niște curse destul de ucigașe. Când loot-ați, veți avea un număr de item-uri rezervate, restul loot-ului fiind aproape secret. Acest lucru elimină veșnica problemă a datului cu zarul și a ninja-looting-ului. Diversitatea item-urilor este suficient de mare pentru a mulțumi orice maniac al D&D-ului.

### /pvp off

Totuși, dat fiind nivelul ridicat de dificultate al jocului, e clar că se adresează unei pătri mai restrânse a populației, mai ales acelora care cunosc universul D&D și care sunt cât de cât pasionați. Cu siguranță, nu concurează cu World of Warcraft și bine face, însă își rezervă totuși un număr decent de abonați. Pasionați de D&D sunt mulți. Eu prefigurez un succes aproape sigur al jocului, mai ales datorită gameplay-ului. Singura problemă este reprezentată de faptul că nu există PVP, ceea ce-i va afecta destul de mult longevitatea. Însă probabil că va fi introdus mai devreme sau mai târziu.

**ON-LINE** [www.ddo.com](http://www.ddo.com)

■ Locke

### Conținut

Turbine Entertainment sunt cei care au creat Asheron's Call 1 și 2. Cu atâta experiență în spate, era clar că o să iasă ceva până la urmă. Împreună cu Atari, au lansat D&D Online: Stormreach, un MMORPG d20 care a adaptat regulile Advanced Dungeon & Dragons la genul MMO. Ceea ce vă voi spune mai departe sunt doar niște prime impresii și în nici un caz un review. Acțiunea se petrece în cea mai mare parte în Stormreach, oraș ce aparține universului Eberron ([www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron](http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron)). Evident, există și un storyline ce se învârtă destul de mult în jurul unei invazii subite a unei rase care nu era așa violentă, Kobold. Mai departe, veți primi o serie de task-uri care au în mare parte legătură cu această problemă. Orașul are mai multe niveluri de dificultate, pe care le veți putea accesa în funcție de nivel. Pentru fiecare nivel, veți putea lua o serie de quest-uri, majoritatea de dungeon crawling, repetabile. Mai exact, fiecare quest are trei niveluri de dificultate (normal, hard și elite) și, odată ce l-ați făcut pe

rank-uri. La fiecare rank nou primiți posibilitatea de a vă atașa un „enhancement”, adică buff-uri, skill-uri etc. La fiecare cinci rank-uri veți putea face level up când veți primi adevăratele skill-uri noi sau vrăji. Ideea este că se avansează extrem de greu, mai ales că





# Google Desktop

## Pentru un dram de organizare

Noi suntem gameri. Corect? Evident. Mergem și la muncă sau la școală, ocazional se întâmplă să mai avem grijă și de familie, iar în timpul liber... ne jucăm. Cu alte cuvinte, suntem niște oameni foarte ocupați. Așa că, normal, când vine vorba de organizare... cine mai are timp și de asta?! Singurul lucru care mai contează este să avem acces rapid la cei 80, 160 sau mai mulți giga de informație (eh, exagerez și eu) cât mai repede. La asta se adaugă și cantitatea enormă de date la îndemână pe internet. Oricât de multe unelte ar fi disponibile pentru browser-ul utilizat, haideți să recunoaștem că totuși clicul acela pe icon-ul necesar ia prea multă vreme, tipăritul www-ului durează prea mult și tot așa. Dacă mai vorbim și de site-uri actualizate des, ca de exemplu un forum, experiența de informare în sine devine de-a dreptul jenantă.

Din fericire, iată că cei de la Google, după ce că și așa nu putem trăi fără al lor motor de căutare, mai au câteva atuuri indispensabile în mână. Ai fi surprins cât de multe și cât de utile. Dacă te roade curiozitatea, dă o fugă aici: <http://labs.google.com>. Oricum, subiectul acestui mini articol este Google Desktop. Drăcia asta, deși în stadiul beta și deci cu neajunsurile sale, este genul de tool fără de care îți dai seama că nu mai poți trăi, dacă ai avut răbdarea să te joci puțin cu el. De ce? Pentru că îți oferă acces rapid la orice informații de interes, intra și extra hard diskului propriu. Odată instalat, programul rămâne cuminte într-un colțșor de ecran și te trage ușurel de mână atunci când de exemplu primești un e-

mail important de la șefu'. Nici nu trebuie, de exemplu, să te loghezi la Gmail... decât o dată. Asta nu înseamnă că Google Desktop îți scanează doar mesajele din „curtea proprie” companiei de care aparține. Ai acces default la o serie suficient de consistentă de site-uri de știri, un mini-viewer de poze, hărți la centimetrul 2 de jos, plus încă două chestiuni ultra utile: To Do și Scratch Pad. To Do este de la sine înțeles ce face. Lista nu oferă opțiuni avansate de task-uri, dar te lasă să bifezi urgent ce ai terminat și uite așa îți rămâne numai să arunci o privire să vezi ce mai ai de făcut. Scratch Pad este un notepad la o altă aruncătură de privire. Ceva urgent de notat? Clic pe tab-ul respectiv și scrie repede numărul de telefon pe care tocmai ți-l comunică un prieten. Asta ca să nu mai spun că dispui uite-așa și de un motor de căutare Google numai pentru tine și calculatorul tău.

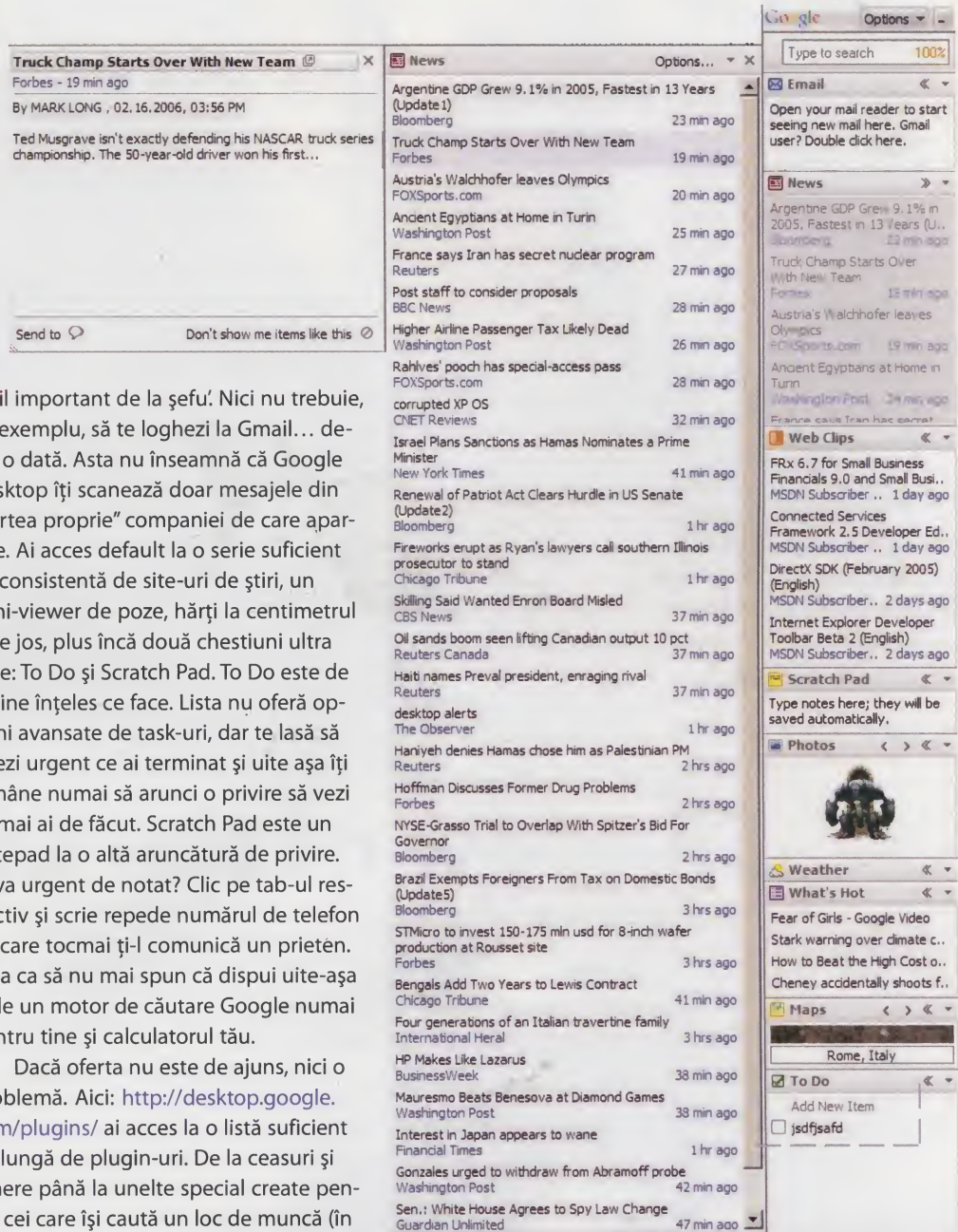
Dacă oferta nu este de ajuns, nici o problemă. Aici: <http://desktop.google.com/plugins/> ai acces la o listă suficient de lungă de plugin-uri. De la ceasuri și timere până la unelte special create pentru cei care își caută un loc de muncă (în străinătate), îl poți face pe Google Desktop să te țină la curent cum și cu ce vrei. Există până și un plugin special pentru mașina de spălat... ca să nu uiți hainele înăuntru.

Te-am convins? Nu... nu încă. Am uitat să spun că e gratis. Desigur, Google Desktop are și el problemele sale. Ca de exemplu, nu te baza pe sistemul tău când îl vei instala și îți va indexa hard diskul. De asemenea, să nu fii surprins că ți se mișcă

jocurile mai greu dacă ai Google Desktop în system tray: mie acum, proaspăt instalat, îmi ocupă 50 MB de memorie și îmi mai și freacă între 5% și 18% din capacitatea procesorului. În principiu, aceste valori s-ar considera dacă instalezi mai multe plugin-uri. Dar să nu uităm că vorbim de o unealtă desktop. Adică mai ales pentru cei ca mine, șoarecii de... birou. Ce pot să mai spun.... Enjoy! Aoleu: <http://desktop.google.com>.



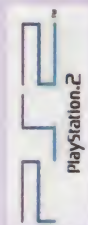
■ Laura (Lara) Bularca



# Google™

## Desktop BETA





## Sunt un păduche

- Producător Sony
  - Distribuitor Sony
  - Ofertant Best Distribution Tel. 021-408.30.90
  - Calitate ★★★★★
- Consolă PS2 oferită de Best Distribution  
Tel. 021-408.30.90

Momentul în care te cațeri pe barba unui uriaș, ținându-te cu disperare de smocul de păr pe care-l ai la îndemână sau încercând să ieși din stufoasa claie nebărbierită de milenii, te face să realizezi ceea ce ani de zile de stat cu părinții și trăit pe banii altora nu au reușit: ești un păduche. Ești însă un păduche invariabil mai puternic decât uriașii pe care te cațeri pentru că aceștia își vor sfârși zilele prăbușindu-se la pământ, în timp ce tu îți cauți următoarea victimă păroasă. Asta ca să vedeți ce gânduri îmi treceau prin cap în timp ce mă băteam cu Colosul numărul șase...

Deși mai puțin „romantic” decât ICO



Mașinărie sau ființă vie? Este o întrebare care te va bântui de-a lungul jocului

# Shadow of the Colossus

(precedentul joc de la aceeași echipă de producție, o legendă vie și unul dintre cele mai aclamate

jocuri realizate vreodată), Shadow of the Colossus este genul de joc care îți permite să visezi. Dacă ești în starea de spirit potrivită, vei putea găsi detalii poetice și o simbolistică intrigantă la fiecare pas.

Povestea este, de fapt, un basm... Un basm cum numai basmele pot fi, ce se desfășoară într-un loc aflat la capătul lumii, pustiu, în care nici un om nu ar trebui să pună piciorul vreodată. Un peisaj

când deșertic, când plin de vegetație, umplut de ruine și lipsit de orice suflare omenească. Tu însă te-ai încumetat să pornești în această călătorie. Nu contează de unde ai plecat, cine ești și cum ai ajuns acolo. Nu contează motivația ta. Nu contează nimic în afară de asta: porți în brațe o frumoasă prințesă, al cărei suflet i-a luat-o deja înainte spre acest loc ciudat. Ai auzit că aici există o entitate numită Dormin, care poate readuce sufletul în trupul pe care tocmai l-a părăsit. Trebuie doar să vrei cu adevărat să ceri asta. Dormin acceptă propunerea ta, dar îți cere în schimb să distrugi cei 16 Coloși ce ocupă toate colțurile

„Tot ceea ce se întâmplă din punct de vedere vizual în Shadow of the Colossus este o mică poezie”



tărâmului respectiv. Așadar, cu prințesa așezată pe altarul de piatră și doar cu un cal (Argo, „celălalt” personaj viu din joc) care să îți fie alături, va trebui să dai piept cu aceste creaturi impunătoare și să le dobori.

## Marele mic

Jocul are la bază un set de reguli incredibil de simple. Este, de fapt, un puzzle. Un puzzle cu doar câteva elemente necunoscute: modul de abordare al Colosului și punctele sale slabe. Trebuie să legi toate indiciile care ți se dau pentru a putea pune cap la cap toate elementele puzzle-ului. Odată făcută asta, tot ce îți rămâne este să îți pui planul în aplicare și să treci la acțiunea propriu-zisă de doborâre a gigantului. Cu un concept atât de simplu, genialitatea jocului vine de la ideea producătorilor de a plasa această succesiune de acțiuni într-un context cât se poate de ieșit din comun. Pentru că piesa principală a puzzle-ului și, totodată, terenul pe care va trebui să îți pui în aplicare planul este reprezentat de un Colos. Și când spun Colos, vreau să te gândești la o clădire de zece etaje, masivă, de sine stătătoare,

ce se plimbă pe domeniul său și pe care va trebui să te cațeri, să îți găsești drumul fără hărtă și să îi ataci punctele sensibile.

Detaliind, doborârea unui Colos se face în felul

următor. Fiecare dintre cei 16

coloși este diferit și deci un puzzle separat față de ceilalți 15. Fiecare are

modul lui de abordare și punctele sale slabe specifice. Prima problemă care trebuie rezolvată este cum vom reuși să ne cățărăm pe imensa clădire cu personalitate ce se plimbă prin fața noastră. Trebuie observate punctele de acces (marginile ascuțite pe care personajul nostru se poate sălta sau, mai bine, petecele de păr de care ne putem agăța și pe care putem să ne deplasăm mai ușor) și apoi încercate metode de a ajunge la ele. O lovitură cu săgeata unde doare s-ar putea să îngenuncheze gigantul, un sistem de tuneluri ne permit să ajungem rapid în spatele Colosului și să ne suim pe coada lui... Este genul de joc pe care îl joci foarte, foarte bine cu alți câțiva prieteni aproape, care să își pună



Cele trei personaje (vii sau moarte) ale jocului

mintea la contribuție și să îți propună noi soluții. Odată cățarați pe gigant, trebuie să avem grijă să nu îl scăpăm din mână (se va scutura, va încerca să scape de noi, iar puterea pe care o ai în brațele tale nu va dura la nesfârșit) și apoi să îi găsim punctele slabe. După ce am reușit să ne croim drum până la ele, agățându-ne cu disperare când namila se zbate sau se dă peste cap, încercând să ne arunce de pe ea, va trebui să ne înfigem sabia din dotare până când Colosul se va prăbuși la pământ.

## „Stab into the light!” (copyright cioLAN)

După cum spuneam, jocul este plin de simboluri. Coloșii învinși își vor elibera umbra, iar aceasta te va privi acuzator de acum înainte. Pe de altă parte, aliatul tău principal în joc este lumina. Lumina este cea care te ghidează spre Coloși, care îți indică punctele lor slabe... Fără razele de lumină ești pierdut, fără direcție.

Găsirea Coloșilor este, în sine, o aventură care îți ocupă cel puțin la fel de mult timp ca doborârea lor. Folosind sabia și razele de lumină, vei urma direcția în care este indicat Colosul. Harta disponibilă este rudimentară, așa că razele de lumină vor fi singurele ajutoare în navigație.

Jocul are „talentul” de a părea chiar urât și cam din topor în unele momente, însă te asigur că este doar o impresie trecătoare. Tot ceea ce se întâmplă din punct de vedere vizual în Shadow of the Colossus este o mică poezie. Pornind de la dimensiunea Coloșilor, sentimentul de nimicnicie pe care îl dau aceștia, modul în care sunt făcute animațiile, micile raze de lumină ce străpung apa,

umbrele Coloșilor ce se întrevăd în depărtare și până la modul în care silueta ta se contopește cu a calului în lumina puternică a zilei, toate astea fac din grafica din Shadow of the Colossus ceva mai mult decât un banal termen tehnic.

Pe lângă copleșitoarea latură artistică, nu trebuie să uităm că jocul este totuși un puzzle. Și, ca la orice puzzle, te vei enerva, îți vei screea creierii pentru găsirea unei abordări corecte, vei lăsa jocul două ore și îi vei mai da o șansă când ți-ai încărcat bateriile... Probabil singura și cea mai mare doleanță la Shadow of the Colossus este faptul că, pentru un puzzle care vrea să transmită niște sentimente și trăiri, este extrem de dur în taxarea greșelilor jucătorului, ceea ce poate duce deseori la frustrare și uite așa se duce naibii toată atmosfera.

Dar apoi pleci cinci minute să îți iei un suc și, când te întorci, îl găsești pe Argo lângă trupul prințesei, încercând să și-o amintească așa cum era înainte și apoi venind aproape, cerând să fie mângâiat, un du-te vino instinctual între singurele două ființe adevărate pe care le mai are în acel tărâm uitat de lume. Și îți aduci aminte unde ești, ce faci și ce te motivează în propriul tău basm...

■ Mitza

Un pas greșit și poți fi cu ușurință strivit





# 50 Cent: Bulletproof

- ▶ Producător Genuine Games
- ▶ Distribuitor Vivendi Universal Games
- ▶ Ofertant Best Distribution Tel. 021-408.30.90
- ▶ Calitate ★★☆☆☆

Consolă PS2 oferită de Best Distribution  
Tel. 021-408.30.90

Totul a început cu Wu-Tang: Shaolin Style, un fighting game pentru PlayStation în genul Tekken (dar doar atât) care, în afară de prezența celor nouă membri (pe atunci) ai clanului, nu reușea să impresioneze cu nimic. De atunci jocurile video au devenit un teritoriu tot mai tentant pentru starurile hip-hop, iar 50 Cent nu putea să rateze ocazia de a mai vinde câteva albume și sub altă formă. Acesta este punctul forte al jocului de față, dar care este totuși condiționat de preferințele muzicale ale fiecăruia. Însă cred că numărul celor care sunt nerăbdători să deblocheze o grămadă de albume și clipuri (P.I.M.P. este cenzurat :P) semnate 50 Cent & friends nu este suficient de mare încât să aducă un profit considerabil.

## Dor de mouse

Povestea jocului îl prezintă pe 50 cu misiunea precisă de a afla cine și de ce l-a trimis pe amicul K-Dog în lumea celor drepti și dacă nu e prea mult... cine dracu' a pus nouă gloanțe în el de nu a mai putut cânta o lună. De îndată ce ai aflat cum stă treaba, treci la fapte și începi să omori dușmani, să ucizi inamici și... aaaa... să lichidezi adversari, lucru care devine rapid plictisitor și mai ales frustrant din cauza camerei și controlului. Aici sunt cele mai mari probleme cu 50 Cent: Bulletproof,

pentru că mai mereu nu-i vezi pe cei care trag în tine de la doi, trei metri, iar până fixezi tu ținta pe cineva, trece o veșnicie. Într-adevăr, ai la dispoziție și facilitatea „aim assist”, însă nu este de ajuns pentru a remedia situația. Aceasta ajută în special când vine vorba de câte un head-shot, moment în care intră în acțiune bullet cam-ul pentru a da salvare momentului. Bineînțeles că AI-ul nu prea are răbdare cu tine și, dacă nu folosești toate manevrele de eschivă pe care le ai la dispoziție, nu o să ai o soartă prea bună. Este deci recomandat să faci cât mai multe tumburi și să utilizezi toate obiectele care te pot feri de focul inamic. O altă metodă de a subția

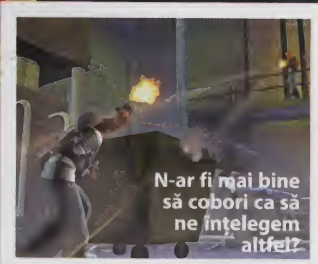
sau pur și simplu aruncați la întâmplare în calea ta. Cu aceștia poți cumpăra arme noi, diferite truse medicale, o mulțime din videoclipurile lui fifty sau poți debloca noi metode de counter kill, din ce în ce mai spectaculoase.

Grafica jocului nu impresionează, însă nici nu ne putem plânge prea mult. Personajele sunt bine modelate și îi poți recunoaște cu ușurință pe 50, pe cei din G Unit sau pe Eminem și Dr. Dre. La partea de sunet primesc câte un plus un voice acting natural și un soundtrack ce va fi apreciat în special de fanii G Unit.

## Începutul sfârșitului?

Acesta a fost debutul lui 50 Cent în lumea jocurilor video și, în ciuda unui gameplay li-near și enervant, sunt sigur că acest joc va aduce un profit frumușel celor de la Vivendi Universal Games și Interscope Records. Din păcate, există o piață de desfacere pentru jocurile de slabă calitate, însă intens promovate, în special cu ajutorul unor nume să le spunem cunoscute, deci trebuie să ne mai așteptăm la astfel de titluri și pe viitor. Nu pot să închei altfel decât citându-i pe unii care au făcut istorie în hip-hop și care au fost preocupați în primul rând de transmiterea unui mesaj și nu de rezerva de Crystal. Așadar, de la Public Enemy citire: Don't believe the hype!

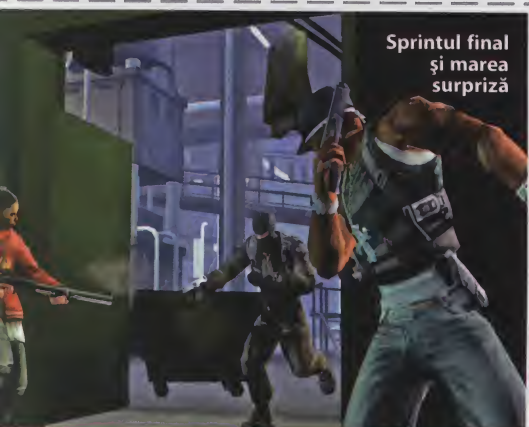
■ Rzarectha



## „50 Cent took more shots to the face than Jenna Jameson.”

Chris Rock, 2003 MTV Video Music Awards

rândurile dușmanilor este folosirea opțiunii „counter kill”, prin care le aplici adversarilor aflați în preajma ta o lovitură fatală care îi lasă morți de admirație. Treabă bună fac și cei care te însoțesc pe parcursul unor misiuni și despre care chiar pot spune că îți asigură spatele în unele momente. Sfârșitul fiecărei misiuni te aduce în inima cartierului, unde poți cheltui banii găsiți în buzunarele celor învinși pe jos, în seifurile din casele oamenilor





# Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

Bazat pe anime-ul cu același nume, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex este primul FPS destinat PSP-ului pe care am pus mâna și un pas curajos pentru mini-consola de la Sony. Mulți dintre voi cunosc personajul, filmele și serialul în care maiorul Motoko Kusanagi (bună gagică), Batou și restul găștii luptă la nesfârșit împotriva amenințărilor la adresa securității naționale, mondiale și bla, bla, bla. În fine, este un joc, hai să-i spunem cel mult interesant, cu o poveste banală din care, dacă tot sunt la modă, teroriștii nu aveau cum să lipsească. Te amenință, îți răpesc vecinii, cer atenție și plantează bombe în borcanele cu murături, atentând la gogonele.

This looks like a job for Section 9! După un minut în care am admirat albastrul hipnotic al ecranului de încărcare, am început să împușc, să sparg coduri și să-mi dau seama ce naiba caut acolo. După nici cinci minute de împușcături, adevărul avea să iasă la iveală... Urma un nou ecran de încărcare, la fel de albastru și mult mai plictisitor. Altă chestie care m-a deranjat este controlul personajului dintr-o perspectivă first person ce se vrea a fi antrenantă, dar ajunge să

incomodeze, concluzia firească la care orice om normal ar ajunge fiind aceea că FPS-urile (cel puțin ăsta) n-au ce căuta pe PSP. Sistemul de ochire este unul specific jocurilor pentru PC, unde ai un mouse și posibilități aproape infinite de a-l vântura prin aer, jocul refuzând să utilizeze un sistem automat de fixare a țintei, pe măsura posibilităților PSP-ului. Să zic mersi dacă am nimerit măcar jumătate din ținte! Noroc cu roboțelii insectoizi Tachikoma, înarmați până-n vârful urechilor cu lansatoare de rachete, mitraliere grele și grenade, care mi-au făcut viața ușoară.

Și totuși, lăsând la o parte povestea insipidă, goana continuă după roboți, drăcovenii cibernetice și termenii japonezi care-ți împleticesc limba-n gură, jocul poate oferi și satisfacții. Un arsenal impresionant de arme, posibilități multiple de customizare ale acestora și personaje credibile, voice acting-ul fiind realizat de aceiași oameni care au dat viață eroilor din serial. În rest, este un joc plictisitor, pe care mai bine l-ai lăsa în vitrina magazinului și ai viziona serialul. Măcar să rămâi cu ceva.



- Producător G-artists
- Distribuitor Bandai
- Ofertant Best Distribution, Tel. 021-408.30.90
- Calitate ★★★★★

Consolă PSP oferită de Best Distribution, tel. 021-408.30.90

■ KiMO

## Câștigătorii lunii ianuarie

La concursul de abonamente LEVEL, organizat în colaborare cu Leo Alexandru din Mangalia a câștigat un set de boxe Z5500, Gută Radu din București a câștigat un kit Di Novo 2.0, Grapă Elena din Bacău a câștigat o telecomandă universală Harmony 885, iar Lupascu Petria din București și Fix Alexandru din Tulcea au câștigat câte un joystick Wingman Force 3D.

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, colecția Rayman 10th Anniversary a fost câștigată de către Timofte Iulian din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Need for Speed: Most Wanted a fost câștigat de către Matei Lucian Gabriel din Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu **Thrustmaster**, Lenga Bogdan din Craiova a câștigat un Firestorm Digital 3 Gamepad.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanți au câștigat câte un DVD cu filmul Land of the Dead – Tărâmul morții: Pașcalău Sorin-Viorel din Hunedoara, Ciontu Nicu Dan din Dolj, Hoara Tudor Lucian din Hunedoara, Stancu Marius Cosmin din București și Decuseară Iulian-Ilie din București.

La concursul LEVEL împreună cu **High-End Solutions Company**, mouse-ul Razer Diamondback a fost câștigat de către Ștefan Constantin Doru din Ialomița.

**Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție:**  
**0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.**





## HARDWARE

## Creative Zen Vision

Muzica, pozele și filmele pot fi peste tot

Nu mă înșel când spun că acest dispozitiv este una dintre cele mai eficiente arme în combaterea plictiselii. Indiferent că este nevoie să călătorești zeci de ore încontinuu sau pur și simplu nu ai prea multe de făcut prin casă, cu Creative Zen Vision poți să asculți muzică, să te uiți la poze sau, de ce nu, chiar să urmărești filmele sau seriile tale favorite. Toate acestea sunt posibile grație unei noi tehnologii ce ne poate pune pe tavă toate cele menționate, plus câteva bonusuri. Ca player MP3, nu am ce să-i reproșez. Cantitatea foarte mare de muzică ce poate fi stocată pe cei 30 GB poate la un moment să creeze niște probleme. Ei bine, nu e chiar așa. Muzica poate fi sortată în fel și chip: după cântăreț, după albume, după gen, în ordine alfabetică, oricum îți convine. Totul pornește de la aplicația Zen Vision Media Explorer, cu ajutorul căreia poți alimenta playerul cu muzică din orice sursă și apoi să o transferi în player la categoria pe care o dorești. Același lucru se poate face și în cazul fotografiilor. Poți foarte simplu să le vizualizezi una câte una sau, grație opțiunii de „thumbnail”, se face automat preview la toate fotografiile din directorul în care te afli. Din punctul meu de vedere, tastele de control sunt foarte bine așezate. Cu ajutorul lor poți să faci o grămadă de lucruri din doar câteva clicuri. Apropo de poze. Creative Zen Vision dispune și de un reader pentru carduri CF, prin intermediul căruia poți descărca pozele dintr-o cameră foto. Într-o drumeție de mai lungă durată cantitatea de fotografii care se adună este incredibilă. Cum majoritatea dintre noi dispun de carduri de memorie de 256 MB, de 512 MB sau, în cazurile mai fericite, de 1GB, mai devreme sau mai târziu, acestea se vor umple. Așa că, transferându-le



în memoria acestui player, camera foto va fi întotdeauna gata de acțiune.

Să trecem acum la partea cu adevărat interesantă. Filmele. Ceea ce este important este faptul că Creative Zen Vision poate fi încărcat cu filme doar cu ajutorul aplicației ce îl însoțește, pe care am menționat-o mai sus. Așadar, orice film în format DivX sau Xvid poate fi rulat fără probleme. Doar în cazul clipurilor MPEG 2 sau al altor formate video intervine modulul de conversie din cadrul aplicației și acestea pot fi transferate ulterior prin intermediul portului USB 2.0 inclus.

Imaginea poate fi afișată atât pe ecranul TFT LCD de 3,7 țoli inclus, ce are o rezoluție de 640 x 480 și este capabil să afișeze până la 262 de mii de culori, cât și pe ecranul unui televizor clasic grație unor conectori mai deosebiți.

În cazul în care te întrebi dacă filmele pot fi însoțite și de subtitrări, ei bine, răspunsul este deocamdată negativ. E posibil ca în viitor, odată cu apariția altor versiuni de firmware, această funcție să devină disponibilă.

Printre alte funcții de care Creative Zen Vision dispune se numără și receptorul radio FM și posibilitatea de a înregistra diverse sunete mulțumită unui microfon inclus. De asemenea, acesta îți poate organiza timpul prin intermediul unei agende electronice foarte utile pentru cei cu un orar foarte aglomerat.

Acumulatorul poate ține creația Zen „trează” timp de aproximativ 13 ore în cazul folosirii ca MP3 player sau în jur de 4-5 ore în cazul în care vizionezi filme. În orice caz, dacă aceste valori nu ți se par suficiente, poți apela la achiziționarea unor acumulatori separați. Vizionare plăcută.



- Ofertant: Flamingo Computers ► Telefon: 021-222.50.41
- Preț: 750 EURO (fără TVA)



## Logitech **Wireless Music System for iPod / MP3**

### 10 metri de libertate deplină

În mod normal, un iPod sau orice alt player MP3 are nevoie de o pereche de căști pentru a arăta cât de capabil și de bestial se vrea a fi. Iar sub acea pereche de căști se poate afla cel mult o pereche de urechi. Ca să îi ajuti și pe ceilalți de lângă tine să simtă „vibrațiile”,



instalează un astfel de kit wireless, cu ajutorul căruia poți să îți conectezi playerul MP3 direct la o linie audio. Emițătorul dispune de propriul său acumulator, nefiind nevoie să fie alimentat din acumulatorii playerului. Folosind tehnologia Bluetooth, calitatea audio nu va avea de suferit.

► **Ofertant:** [www.logitech.com](http://www.logitech.com) ► **Telefon** N/A ► **Preț:** 150 EURO (fără TVA)

## HP **Photosmart 3310 All-in-One**

### All-in-One și One-for-All

În ultima perioadă, la această categorie de multifuncționale nu prea s-au înregistrat cine știe ce schimbări. Se pare că cei de la HP au ajuns primii la finis și cu modelul Photosmart 3310 vor să arate o nouă față a multifuncționalelor. Fiind un produs destinat cu precădere utilizării acasă, producătorii au ridicat la șase numărul de cartușe pe care acesta le poate folosi. În cazul în care se dorește să se tipărească fotografii sau imagini la o rezoluție foarte mare, acest lucru este posibil. Indiferent că imaginile sunt transmise de pe un PC, citite de pe un card de memorie sau scanate, cu ajutorul ecranului TFT inclus, acestea pot fi ușor retușate direct din meniul imprimantei. Viteza de imprimare este de 32 de pagini pe minut în mod alb negru, respectiv 31 de pagini în mod color. Rezoluția nativă a acestuia este de 1.200 dpi. HP Photosmart 3310 All-in-One dispune și de un modul de rețea wireless, astfel că partajarea cu mai multe PC-uri nu mai are nevoie de celebrele cabluri Ethernet.



► **Ofertant:** HP Interactive Center ► **Telefon:** 021-222.20.72  
► **Preț:** 359 EURO (fără TVA)

► **Ofertant:** High End Solutions Company  
► **Telefon:** 021-253.53.34  
► **Preț:** CALL



## Speed-Link **Ultra Flat Metal Keyboard**

### Rezistență și eleganță deosebită

Orice s-ar spune, trebuie să recunosc că această tastatură are un aspect deosebit. E posibil ca acest lucru să fie datorat carcasei din aluminiu, în combinație cu tastele asemănătoare celor din notebook-uri. Deși așa pare, tastele nu sunt realizate din aluminiu, ele fiind doar vopsite în culoarea acestuia. În orice caz, confortul utilizării acestora este deosebit, pentru cine a mai folosit un laptop. Pentru ceilalți va fi nevoie de o perioadă de acomodare. Cum orice tastatură la modă nu poate să trăiască fără câteva butoane multimedia, în cazul de față avem de-a face cu o avalanșă de butoane argintii ce au ca scop activarea a numeroase aplicații.



## Logitech Mobile Express Headset

### Mâini libere cu Bluetooth

Fenomenul „mâini libere”, cunoscut și sub denumirea „hands free”, a avut un mare succes în rândul celor care folosesc telefonul mobil câteva ore bune pe zi. De la cele mai incomode poziții de a-ți ține telefonul cu umărul până la fel de fel de dispozitive care mai de care mai ingenioase, toate au contribuit la apariția acestui fenomen. La ora actuală, cei care apelează cel mai des la astfel de dispozitive sunt aceia care lucrează foarte mult cu mâinile. Spre exemplu, șoferii. Mai nou, și cei care folosesc PC-urile apelează la aceste soluții. Uneori, anumite treburi nu trebuie întrerupte.

Cum tehnica a evoluat într-o asemenea măsură, foarte mulți au încercat să profite de ea. Printre aceștia se numără și cei de la Logitech, care pun la dispoziție un astfel de dispozitiv free hands. El utilizează tehnologia Bluetooth, ceea ce înseamnă că nu mai există nici acel fir care să incomodeze. Deoarece mai nou aproape toate telefoanele moderne dispun de tehnologie Bluetooth, era păcat ca aceasta să nu fie utilizată. Casca în sine poate fi montată atât pe urechea dreaptă, cât și pe cea stângă și datorită acumulatorului inclus are o autonomie de patru ore în mod convorbire. Grație celor două

butoane incluse se pot efectua mai multe operații, printre care reglarea volumului, accesarea unor opțiuni din meniul telefonului, iar pentru mobilele compatibile, cu ajutorul acestei căști pot fi apelate persoane doar prin simpla rostire a unui cuvânt „cheie”.



- Ofertant: [www.logitech.com](http://www.logitech.com) ► Telefon: N/A
- Preț: 80 USD (fără TVA)

## Western Digital Raptor WD 1500ADFD

### Mai mult ajutor pentru HDD-uri

Ca să fiu sincer, hard diskurile actuale sunt unele dintre cele mai puturoase componente din computer. Dacă ar fi să facem un rezumat și să analizăm fiecare componentă în parte, HDD-urile, porturile seriale, paralele și floppy disk-urile sunt piesele care abia dacă au mai suferit schimbări. Bine, bine, HDD-urile au crescut în capacitate, slavă Celui de Sus, măcar atât, că în rest, vai de capul lor. Fiecare companie a tot venit cu fel de fel de artificii ca să mai crească puțin viteza acestora. Un astfel de „artificiu” este oferit și de Western Digital. Cel mai recent produs al său, un HDD Raptor de 150 GB, dispune de 16 MB cache și 10.000 de rotații pe minut ale platanelor. Sună frumos, mai ales că prin acest model se dorește să se mai împrumute puțin din tehnologia SCSI. Cu ajutorul interfeței SATA 2, rezultatele obținute sunt deosebite de ce ne-am obișnuit până acum, însă costurile sale... eh, asta-i o altă discuție.

- Ofertant: [Framingo Computers](#) ► Telefon: 021-272.50.47
- Preț: 256 EURO (fără TVA)



## NEC MultiSync LCD90GX²

### O imagine bestială

Unul dintre cele mai recente modele de monitoare proaspăt ieșite de la întreprinderea NEC este LCD90GX². De fiecare dată când apare un monitor NEC pe piață, sunt valuri, așa că nici de această dată lucrurile nu vor sta calme. Grație unui nou panel LCD, culorile redade de acest monitor sunt incredibile. Ți-e mai mare dragul să urmărești un film pe un astfel de ecran. De ce spun asta? Simplu. Cu valori ca 170 de grade orizontal și 155 de grade vertical trecute în dreptul unghiului de vizibilitate și 4 milisecunde (gray-to-gray) puse în dreptul timpului de răspuns, pur și simplu nu poți ignora un astfel de monitor. Dacă ai de gând să îl bagi la joacă, îți recomand să ții cont și de rezoluția nativă a acestuia, de 1280 x 1024. Un alt lucru pozitiv al acestui monitor de 19 țoli este consumul. În mod obișnuit, consumă în jur de 54 de wați, iar în mod stand-by acesta nu este mai mare de 2-3 wați.

- Ofertant: [Fit Distribution](#) ► Telefon: 031-201.15.16 ► Preț: 473 EURO (fără TVA)





## AverMedia AVerTV USB 2.0 Plus

Cine a zis că nu merge televiziunea pe notebook?

Datorită acestui mic tuner TV extern de la AverMedia, poți transforma orice calculator fie el PC sau laptop într-un centru multimedia. Cu ajutorul său și al aplicațiilor ce îl însoțesc, ai posibilitatea de a viziona programe TV, de a asculta toate posturile de radio din banda FM și, după plac, de a programa anumite emisiuni pentru înregistrare.

- Ofertant: Caro Group ► Telefon: 023-111.71.00
- Preț: 87 EURO (fără TVA)



## Asus DRW-1608P2S

O nouă unitate optică pentru iubitorii multimedia

Încet, dar sigur, din ce în ce mai multe aplicații încep să își găsească „odihna” pe suporturi DVD. Bineînțeles, nu contestăm avantajele acestor medii. Același lucru îl fac și cei de la Asus, ba mai mult, chiar au scos pe piață o nouă unitate DVD writer de mare viteză. Noutatea acesteia este suma de tehnologii incluse în interior pentru a facilita o scriere fără erori, mai puține vibrații și, de ce nu, o compatibilitate mai bună cu un număr mai mare de medii de stocare.

- Ofertant: Asus România
- Telefon: N/A
- Preț: N/A



## Pleomax Laser Mouse SPM-9000

Un nou jucător pe piața mouse-urilor cu laser

Gata oameni buni, de acum mouse-urile cu tehnologie laser vor începe să curgă în valuri. Din moment ce Samsung, prin divizia sa de la Pleomax, a reușit să spargă gheața și să ofere pe piață un mouse cu tehnologie laser la un preț atât de avantajos, e posibil ca dominația celor de la Logitech să fie pusă la grea încercare. Pleomax SPM-9000 dispune de un senzor de 1.600 dpi și datorită modului în care este construit poate fi mânuit atât de stângaci, cât și de dreptaci.

- Ofertant: Deck Computers Internațional ► Telefon: 021-434.34.00
- Preț: 16 EURO (fără TVA)



## Microdia iRock mini

Incredibil, dar adevărat

Să nu te mire faptul că vor începe să apară pe piață modele de playere MP3 ce pot oferi o calitate audio foarte asemănătoare cu cea a iPod-ului. Modelul iRock mini de la Microdia nu face nici el excepție. Capacitatea de stocare este de 6 GB, suficientă pentru câteva zeci de ore de muzică bună. La fel ca și în cazul altor playere, și aici găsim o sumedenie de funcții ce intervin direct asupra sunetului, cum ar fi egalizatorul (manual sau predefinit) sau amplificatorul de bass. Cuvinte de laudă pot curge și la adresa ecranului deoarece culorile fotografiilor pe care le afișează sunt foarte plăcute și calde.

- Ofertant: Vitavox Electronics
- Telefon: 0264-41.84.01
- Preț: 238 EURO (fără TVA)



### leftin sau... mult ?

Este o întrebare foarte utilizată. De cele mai multe ori, cei mai mulți dintre noi mergem pe varianta de mijloc și încercăm să balansăm aceste două variabile. În cazul pen driver-elor, aceste variabile sunt de fapt trei: preț, capacitate și viteză. Cu cât capacitatea de stocare este mai mare, cu atât crește și pofta de a „băga” cât mai multe date. Aici nu mă refer la câteva amărâte de fișiere .doc sau la 3-4 MP3-uri, ci la imagini, arhive, fișiere de zeci și sute de mega. Este o adevărată provocare să încerci să copiezi sau să scrii acești munți de date la niște rate de transfer mediocre. Iată de ce, cu ajutorul prietenului nostru HD Tach RW 3.0.1.0, am reușit să obținem câteva valori cu privire la ratele de citire și de scriere în mod continuu sau aleatoriu pe aceste tipuri de memorii. Bineînțeles, testele au fost rulate în aceleași condiții pentru toți concurenții, aceștia au fost conectați la același port USB 2.0 și s-a folosit același buton de captură pentru a salva toate graficele rezultate în urma valorilor obținute. Ponderile care alcătuiesc nota finală sunt împărțite astfel: 70 de procente au fost alocate performanței, 20 de procente din notă reprezintă capacitatea de stocare și, nu în cele din urmă, ultimele 10 procente au fost acordate în funcție de dotările și lucrurile suplimentare care însoțesc fiecare pen drive în parte.



# Memorii de buzunar

**I**ndiferent sub ce denumiri apar, aceste „pachetele de gumă” cu aromă de USB ne pot face viața mai mult decât ușoară. Aplicațiile în care acestea pot fi utilizate sunt numeroase, de la banalele transferuri de date de la un PC la altul până la o soluție temporară de backup. De ce îi zic temporară? Păi ce? Credeați că am să pun la zid toate discurile de plastic, indiferent că

sunt ele CD-uri sau DVD-uri, doar așa, de dragul distrugerii? Poate că da, dar puțin mai târziu. Deocamdată, și acestea își fac treaba, chiar cu un succes destul de mare, ca să nu mai zic de costuri și durată de viață. În cazul memory stick-urilor, în momentul de față cele mai multe brand-uri își garantează produsele ca putând fi utilizate în jur de zece ani. Nu sună rău, însă dacă stai să te gândești, e o perioadă destul de mare în care minuni se pot întâmpla la tot pasul, de exemplu îți poți schimba PC-ul de cel puțin 3-4 ori sau chiar să treci pe un laptop sau... laptopuri sau... depinde. Așadar, e o perioadă

destul de lungă, iar tehnologia nebună nu va sta pe loc. Dacă nu cu mult timp în urmă abia puteai vorbi de stick-uri de memorie USB de 1, maximum 2 GB, acum deja se vehiculează valori de 8 GB. Despre costuri nu vreau să vorbesc, nu de alta, dar încă am o problemă în a digera valori cu multe zerouri pentru astfel de bijuterii ce au capacități de 8 gigi.

Așadar, bănuiesc că știți la ce este bun un astfel de device. Faptul că are dimensiuni foarte mici, că poate fi scris și citit de foarte multe ori, că poți să faci orice transfer la viteze foarte mari, să îl rătăcești printr-un buzunar de la haină sunt argumente care merită și încurajează folosirea device-urilor de acest tip.

## DI. USB e peste tot

Aceasta este partea frumoasă. Orice calculator „normal” are cel puțin un port USB disponibil. Noi nu avem nimic de făcut decât să îl căutăm bine, dar bine de tot, și să ne conectăm flash drive-ul la el. Din acest moment, funcția de drag & drop este la mare preț. Dar nu înțelegeți greșit. Nici prăjitoarele de DVD-uri nu sunt de lepădat. Singura lor problemă este că nu prea se găsesc în toate PC-urile, iar atâta timp cât puturoasele și neisprăvitele unități de floppy încă rânzezesc prin propriile calculatoare, tot ce se începe sau se termină cu „USB” și are câțiva megii disponibili este mană cerească. Faceți un calcul și analizați câte CD/DVD-uri sunt „nimicite” doar pentru că trebuia să luați cu voi sau să trimiteți unui coleg doar câteva fișiere de ordinul megabiților, care nu merită a fi transportate cu hardul. Cam mult, nu? Iată de ce aceste memorii flash sunt din ce în ce mai căutate.

■ Bogdan S



## #1 Apacer Steno 2 GB

Încă o dată, cei de la Apacer au demonstrat că știu să își construiască produsele în așa fel încât acestea să fie pe primele poziții. De această dată, este vorba de un USB Flash cu o capacitate de stocare de 2 GB. Spre deosebire de ceilalți competitori, pen-urile Apacer sunt singurele care au în portofoliu un docking station pe care îl poți așeza pe birou. În momentul în care dorești să transferați anumite date, trebuie doar să înfigeți pen-ul în locașul său special.

### Specificații:

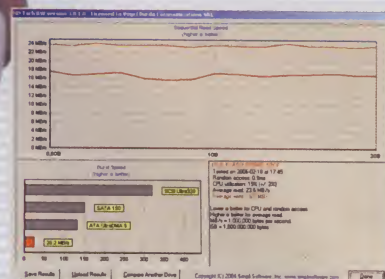
Capacitate (MB): 2048

Rata medie la citire (MB/s): 26,6

Rata medie la scriere (MB/s): 16,8

Timpul mediu de acces (ms): 0,9

Nota LEVEL: 8,6 Ofertant: Jucuriga Computers, Pret: EURO 131 (fără TVA)



## #2 Apacer HandySteno 4 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 4096

Rata medie la citire (MB/s): 26,4

Rata medie la scriere (MB/s): 11,7

Timpul mediu de acces (ms): 6,60

Nota LEVEL: 7,6 Ofertant: NetLine, Pret: EURO 154 (fără TVA)



## #3 Kingston Data Traveler Elite 4 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 4096

Rata medie la citire (MB/s): 21,5

Rata medie la scriere (MB/s): 11,6

Timpul mediu de acces (ms): 0,5

Nota LEVEL: 7,6 Ofertant: Tornado Systems, Pret: EURO 140 (fără TVA)



## #4 Kingston Data Traveler Elite 1 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 1024

Rata medie la citire (MB/s): 21,6

Rata medie la scriere (MB/s): 13,5

Timpul mediu de acces (ms): 0,5

Nota LEVEL: 7,6 Ofertant: Tornado Systems, Pret: EURO 83 (fără TVA)



## #5 OCZ Rally Flash Memory 2 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 2048

Rata medie la citire (MB/s): 22,2

Rata medie la scriere (MB/s): 15,9

Timpul mediu de acces (ms): 63,2

Nota LEVEL: 7,6 Ofertant: Flash Systems, Pret: EURO 155 (fără TVA)



## #6 OCZ Rally Flash Memory 1 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 1024

Rata medie la citire (MB/s): 22,8

Rata medie la scriere (MB/s): 17,7

Timpul mediu de acces (ms): 54,6

Nota LEVEL: 7,6 Ofertant: Flash Systems, Pret: EURO 140 (fără TVA)



## #7 OCZ Rally Flash Memory 512 MB

### Specificații:

Capacitate (MB): 512

Rata medie la citire (MB/s): 25,10

Rata medie la scriere (MB/s): 16,0

Timpul mediu de acces (ms): 35,1

Nota LEVEL: 6,3 Ofertant: Flash Systems, Pret: EURO 74 (fără TVA)



## #8 A-Data MyFlash 2 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 2048

Rata medie la citire (MB/s): 20

Rata medie la scriere (MB/s): 13,5

Timpul mediu de acces (ms): 55,9

Nota LEVEL: 6,3 Ofertant: Jucuriga Computers, Pret: EURO 96 (fără TVA)



## #9 Kingston Data Traveler II Plus 2 GB mingo Edition

### Specificații:

Capacitate (MB): 2048

Rata medie la citire (MB/s): 19,3

Rata medie la scriere (MB/s): 16,4

Timpul mediu de acces (ms): 8,8

Nota LEVEL: 6,3 Ofertant: Tornado Systems, Pret: EURO 142 (fără TVA)



## #10 Corsair Flash Voyager 2 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 2048

Rata medie la citire (MB/s): 17,6

Rata medie la scriere (MB/s): 13,2

Timpul mediu de acces (ms): 34,3

Nota LEVEL: 6,3 Ofertant: Jucuriga Computers, Pret: EURO 147 (fără TVA)



## #11 Kingston Data Traveler II Plus Mingo Edition 1 GB

### Specificații:

Capacitate (MB): 1024

Rata medie la citire (MB/s): 24,3

Rata medie la scriere (MB/s): 11,2

Timpul mediu de acces (ms): 4

Nota LEVEL: 6,3 Ofertant: Jucuriga Computers, Pret: EURO 142 (fără TVA)





### #12 Corsair Flash Voyager 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 17,3  
Rata medie la scriere (MB/s): 14,4  
Timpul mediu de acces (ms): 22,4  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Dima PC  
Computers Pret: 70 EURO (fără TVA)



### #13 Connect3D Flash Drive USB 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 19,3  
Rata medie la scriere (MB/s): 12,4  
Timpul mediu de acces (ms): 1,20  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Impex  
Sistem Pret: 20 EURO (fără TVA)



### #14 A-Data MyFlash 256 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 256  
Rata medie la citire (MB/s): 18,1  
Rata medie la scriere (MB/s): 14,4  
Timpul mediu de acces (ms): 0,9  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Fli Distribution  
/ Impex Pret: 17 EURO (fără TVA)



### #15 Kingmax MaxDrive I 1 GB USB 2.0

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 9,1  
Rata medie la scriere (MB/s): 10,2  
Timpul mediu de acces (ms): 0,6  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Impex  
Computers Pret: 42 EURO (fără TVA)



### #16 Microdia CMP-XRAM 1 GB-MIC

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 8,9  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,4  
Timpul mediu de acces (ms): 0,7  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Impex  
Computers Pret: 42 EURO (fără TVA)



### #17 PNY Attache Outdoor USB 2.0 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 13,2  
Rata medie la scriere (MB/s): 5,2  
Timpul mediu de acces (ms): 0,5  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Magix  
Impex Pret: 15 EURO (fără TVA)



### #18 TwinMOS Mobile Disk USB 2.0 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 14,2  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,3  
Timpul mediu de acces (ms): 0,5  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Impex  
Sistem Pret: 48 EURO (fără TVA)



### #19 Microdia CMP-XRAM 512 MB-MIC

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 8,9  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,1  
Timpul mediu de acces (ms): 0,6  
Nota LEVEL: 5,01 Ofertant: Vita  
Computers Pret: 40 EURO (fără TVA)



### #20 Super Flash Drive 4 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 4096  
Rata medie la citire (MB/s): 13,5  
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5  
Timpul mediu de acces (ms): 5,3  
Nota LEVEL: 4,94 Ofertant: Alpartene  
Asesoft Distribution Pret: 217 EURO (fără TVA)



### #21 Microdia CMP-XRAM 256 MB-MIC

#### Specificații:

Capacitate (MB): 256  
Rata medie la citire (MB/s): 8,9  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,5  
Timpul mediu de acces (ms): 0,6  
Nota LEVEL: 4,94 Ofertant: Vita  
Computers Pret: 21 EURO (fără TVA)



### #22 Kingston Data Traveler II 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 16,6  
Rata medie la scriere (MB/s): 6,5  
Timpul mediu de acces (ms): 4,1  
Nota LEVEL: 4,97 Ofertant: Impex  
Sistem Pret: 60 EURO (fără TVA)



### #23 Transcend JetFlash 120 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 9,4  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,6  
Timpul mediu de acces (ms): 0,7  
Nota LEVEL: 4,97 Ofertant: Magix  
Impex Pret: 30 EURO (fără TVA)



### #24 Princeton High Speed Flash 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 12,3  
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5  
Timpul mediu de acces (ms): 1,7  
Nota LEVEL: 4,59 Ofertant: Fli Distribution  
Asesoft Distribution Pret: N/A



### #25 Princeton High Speed Flash 2 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 2048  
Rata medie la citire (MB/s): 12,5  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,5  
Timpul mediu de acces (ms): 4,3  
Nota LEVEL: 4,44 Ofertant: Fli Distribution  
Asesoft Distribution Pret: 92 EURO (fără TVA)



### #26 LG Retractable USB Drive 2.0 - 512MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 6,60  
Rata medie la scriere (MB/s): 6,60  
Timpul mediu de acces (ms): 0,6  
Nota LEVEL: 4,44 Ofertant: LG  
Computers Pret: 43 EURO (fără TVA)





### #27 A-Data MyFlash 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 10  
Rata medie la scriere (MB/s): 6,4  
Timpul mediu de acces (ms): 1,8

Nota LEVEL: 4,81 Ofertant: Filt Distribution / Pcfunro Pret: 43 EURO (fără TVA)

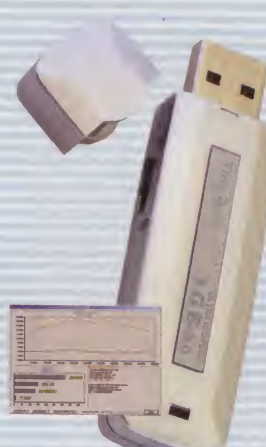


### #28 Kingston Data Traveler 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 10,2  
Rata medie la scriere (MB/s): 3,9  
Timpul mediu de acces (ms): 0,5

Nota LEVEL: 4,37 Ofertant: Tomado Systems Pret: 26 EURO (fără TVA)



### #29 Flash Drive Tiny Disk 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 15,8  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,2  
Timpul mediu de acces (ms): 62,8

Nota LEVEL: 4,36 Ofertant: Alliance Computers Pret: 59,5 EURO (fără TVA)



### #30 Flash Drive Tiny Disk 2 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 2048  
Rata medie la citire (MB/s): 11,1  
Rata medie la scriere (MB/s): 3  
Timpul mediu de acces (ms): 27,9

Nota LEVEL: 4,25 Ofertant: Alliance Computers Pret: 107 EURO (fără TVA)



### #31 Prestigio Leather USB 1024 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 13,2  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,7  
Timpul mediu de acces (ms): 61

Nota LEVEL: 4,23 Ofertant: Asbis România Pret: 78 EURO (fără TVA)



### #32 Transcend JetFlash 110 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 9,3  
Rata medie la scriere (MB/s): 7,9  
Timpul mediu de acces (ms): 60,4

Nota LEVEL: 4,14 Ofertant: Maguluy Impex Pret: 60 EURO (fără TVA)



### #33 A-Data Flash Drive USB 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 10,1  
Rata medie la scriere (MB/s): 6,2  
Timpul mediu de acces (ms): 1,4

Nota LEVEL: 4,11 Ofertant: Intend Computers Pret: 28 EURO (fără TVA)



### #34 Prestigio USB Flash Drive 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 10,4  
Rata medie la scriere (MB/s): 8  
Timpul mediu de acces (ms): 61,1

Nota LEVEL: 4,11 Ofertant: Asbis România Pret: 62 EURO (fără TVA)



### #35 PNY Attache Outdoor USB 2.0 256 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 256  
Rata medie la citire (MB/s): 9,8  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,7  
Timpul mediu de acces (ms): 0,9

Nota LEVEL: 4,06 Ofertant: Maguluy Impex Pret: 24 EURO (fără TVA)



### #36 Flash Drive Tiny Disk 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 15,4  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,6  
Timpul mediu de acces (ms): 46,4

Nota LEVEL: 3,58 Ofertant: Alliance Computers Pret: 27,3 EURO (fără TVA)



### #37 Corsair USB Flash 512 MB USB 2.0

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 12,3  
Rata medie la scriere (MB/s): 3,1  
Timpul mediu de acces (ms): 1

Nota LEVEL: 3,87 Ofertant: Ultra PRO Computers Pret: 29,4 EURO (fără TVA)



### #38 Canyon Aluminium Flash Drive 1 GB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 1024  
Rata medie la citire (MB/s): 10,4  
Rata medie la scriere (MB/s): 5,4  
Timpul mediu de acces (ms): 61,2

Nota LEVEL: 3,8 Ofertant: Asbis România Pret: 50 EURO (fără TVA)



### #39 Kingston Data Traveler II 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 10,5  
Rata medie la scriere (MB/s): 8,6  
Timpul mediu de acces (ms): 3,4

Nota LEVEL: 3,77 Ofertant: Tomado Systems Pret: 41 EURO (fără TVA)



### #40 A-Data MyFlash 512 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 512  
Rata medie la citire (MB/s): 9,5  
Rata medie la scriere (MB/s): 4,6  
Timpul mediu de acces (ms): 1,1

Nota LEVEL: 3,6 Ofertant: Filt Distribution / Pcfunro Pret: 24 EURO (fără TVA)



### #41 Flash Drive Tiny Disk 256 MB

#### Specificații:

Capacitate (MB): 256  
Rata medie la citire (MB/s): 13,8  
Rata medie la scriere (MB/s): 5,5  
Timpul mediu de acces (ms): 38,9

Nota LEVEL: 3,55 Ofertant: Alliance Computers Pret: 19 EURO (fără TVA)





## #42 Jetway Ivogue 512 MB USB 2.0

## Specificații:

Capacitate (MB): 512

Rata medie la citire (MB/s): 8,2

Rata medie la scriere (MB/s): 5,3

Timpul mediu de acces (ms): 16,2

Nota LEVEL: 3,14 Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 42 EURO (fără TVA)



## #43 Canyon Metal Flash Drive USB 512 MB

## Specificații:

Capacitate (MB): 512

Rata medie la citire (MB/s): 11,4

Rata medie la scriere (MB/s): 3,4

Timpul mediu de acces (ms): 27

Nota LEVEL: 3,35 Ofertant: Intend Computer, Preț: 28 EURO (fără TVA)



## #44 LG USB Drive 2.0 - 256 MB

## Specificații:

Capacitate (MB): 256

Rata medie la citire (MB/s): 4,9

Rata medie la scriere (MB/s): 4,7

Timpul mediu de acces (ms): 0,9

Nota LEVEL: 2,94 Ofertant: LG Romania, Preț: 10 EURO (fără TVA)

LOC	Denumire	Ofertant	Telefon	Preț(EUR) fără TVA	Capacitate MB	Driver Win 95/98	Cablu Extensie USB	Capacitate Citită în Windows (MB)	Rata medie de transfer la citire [MB/s]	Rata medie de transfer la scriere [MB/s]	Rata de transfer în mod in mod „Burst” [MB/s]	Timpul mediu de acces [ms]	Nota performanță	Nota capacitate	Nota dotare	Nota LEVEL
1	Apacer HandySteno 2 GB	Flamingo Computers	021-2225041	131	2048	DA	DA	1966	26,60	16,80	25,20	0,90	8,62	8,00	10,00	8,63
2	Apacer HandySteno 4 GB	Net Brinel	0264-430280	285	4096	DA	DA	3922	26,40	11,70	30,40	6,60	7,11	10,00	10,00	7,98
3	Kingston Data Traveler Elite 4 GB	Tornado Sistems	021-2067777	307	4096	NU	NU	4003	21,50	11,60	22,40	0,50	7,86	10,00	4,18	7,92
4	Kingston Data Traveler Elite 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	100	1024	NU	NU	993	21,60	13,50	22,50	0,50	8,20	6,00	4,18	7,36
5	OCZ Rally Flash Memory 2 GB	Elsaco Electronic	021-3177683	155,6	2048	NU	DA	1997	22,20	15,90	25,20	63,20	6,87	8,00	6,18	7,03
6	OCZ Rally Flash Memory 1 GB	Elsaco Electronic	021-3177683	98,3	1024	NU	DA	999	22,80	17,70	25,20	54,60	7,25	6,00	6,18	6,89
7	OCZ Rally Flash Memory 512 MB	Elsaco Electronic	021-3177683	50,4	512	NU	DA	499	25,10	16,00	26,90	35,10	7,34	4,00	6,18	6,56
8	A-Data MyFlash 2 GB	Fit Distribution	021-2011516	96	2048	NU	DA	1997	20,00	13,50	23,40	55,90	6,10	8,00	6,18	6,49
9	Kingston Data Traveler II Plus mingo	Tornado Sistems	021-2067777	142	2048	NU	NU	1966	19,30	16,40	19,80	8,80	6,37	8,00	4,18	6,48
10	Corsair Flash Voyager 2 GB	Ultra PRO Computers	031-4022292	147	2048	DA	DA	1976	17,60	13,20	20,30	34,30	5,59	8,00	8,00	6,31
11	Kingston Data Traveler II Plus Migo	Ultra PRO Computers	031-4022292	70,5	1024	NU	NU	983	24,30	11,20	25,70	4,00	6,58	6,00	4,18	6,22
12	Corsair Flash Voyager 1 GB	Ultra PRO Computers	031-4022292	76	1024	DA	DA	991	17,30	14,40	19,60	22,40	5,73	6,00	8,00	6,01
13	Connect3DFlash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	NU	DA	491	19,30	12,40	20,30	1,20	6,45	4,00	6,18	5,93
14	A-Data MyFlash 256 MB	Fit Distribution	021-2011516	17	256	NU	DA	247	18,10	14,40	19,60	0,90	6,88	2,00	6,00	5,82
15	Kingmax MaxDrive 1 1 GB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	66	1024	NU	DA	994	9,10	10,20	11,20	0,60	5,16	6,00	8,00	5,61
16	Microdia CMP-XRAM 1 GB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	68,2	1024	DA	DA	994	8,90	8,40	9,10	0,70	4,45	6,00	9,82	5,30
17	PNY Attache Outdoor USB 2.0 512 MB	Maguay Impex	021-2103833	35	512	NU	DA	480	13,20	5,20	13,50	0,50	5,26	4,00	6,36	5,12
18	TwinMOS Mobile Disk USB 2.0 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	48,7	1024	NU	NU	973	14,20	4,30	12,70	0,50	5,17	6,00	2,73	5,09
19	Microdia CMP-XRAM 512 MB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	40	512	DA	DA	496	8,90	8,10	9,10	0,60	4,64	4,00	9,82	5,03
20	Princeton Super Flash 4 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	-	202	4096	NU	NU	3963	13,50	5,50	13,70	5,30	3,54	10,00	4,55	4,94
21	Microdia CMP-XRAM 256 MB-MIC	Vitacom Electronics	0264-438401	21,2	256	DA	DA	246	8,90	8,50	9,10	0,60	4,71	2,00	9,82	4,68
22	Kingston Data Traveler II 1 GB	Tornado Sistems	021-2067777	67	1024	NU	NU	983	16,60	6,50	17,30	4,10	4,36	6,00	4,18	4,67
23	Transcend JetFlash 120 512 MB	Maguay Impex	021-2103833	33	512	DA	NU	499	9,40	8,60	9,60	0,70	4,58	4,00	6,18	4,62
24	Princeton High Speed Flash 1 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	-	N/A	1024	DA	DA	982	12,30	5,50	12,50	1,70	3,73	6,00	7,82	4,59
25	Princeton High Speed Flash 2 GB	Partenerii Asesoft Distrib.	-	92	2048	NU	DA	1915	12,50	4,50	12,70	4,30	3,24	8,00	6,00	4,47
26	LG Retractable USB Drive 2.0	LG Romania	021-2332491	42,2	512	DA	DA	496	6,60	6,60	8,00	0,60	4,06	4,00	8,18	4,46
27	A-Data MyFlash 1 GB	Fit Distribution	021-2011516	43	1024	DA	DA	979	10,00	6,40	10,20	1,80	3,44	6,00	8,00	4,41
28	Kingston Data Traveler 512 MB	Tornado Sistems	021-2067777	28	512	NU	NU	489	10,20	3,90	10,50	0,50	4,50	4,00	4,18	4,37
29	Flash Drive Tiny Disk 1 GB	Alliance Computers	021-3374043	60	1024	NU	DA	960	15,80	4,20	13,20	62,80	3,38	6,00	8,00	4,36
30	Flash Drive Tiny Disk 2 GB	Alliance Computers	021-3374043	107	2048	NU	DA	1915	11,10	3,00	12,80	27,90	2,64	8,00	8,00	4,25
31	Prestigio Leather USB 1024 MB	Asbis Romania	021-3371099	78	1024	NU	NU	979	13,20	7,40	13,90	61,00	3,67	6,00	4,55	4,23
32	Transcend JetFlash 110 1 GB	Maguay Impex	021-2103833	60	1024	DA	NU	979	9,30	7,90	13,50	60,40	3,29	6,00	6,36	4,14
33	A-DATA Flash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	DA	DA	489	10,10	6,20	10,30	1,40	3,58	4,00	8,00	4,11
34	Prestigio USB Flash Drive 1 GB	Asbis Romania	021-3371099	62	1024	NU	DA	999	10,40	8,00	11,00	61,10	3,27	6,00	6,18	4,11
35	PNY Attache Outdoor USB 2.0 256 MB	Maguay Impex	021-2103833	24	256	NU	DA	245	9,80	8,70	9,90	0,90	4,34	2,00	6,36	4,08
36	Flash Drive Tiny Disk 512 MB	Alliance Computers	021-3374043	27,3	512	NU	DA	480	15,40	4,60	13,00	46,40	3,39	4,00	8,00	3,98
37	Corsair USB Flash 512 MB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	29,4	512	NU	NU	483	12,30	3,10	12,50	1,00	3,74	4,00	4,55	3,87
38	Canyon Aluminium Flash Drive 1 GB	Asbis Romania	021-3371099	50	1024	NU	DA	999	10,40	5,40	11,00	61,20	2,83	6,00	6,18	3,80
39	Kingston Data Traveler II 512 MB	Tornado Sistems	021-2067777	41	512	NU	NU	491	10,50	8,60	10,70	3,40	3,64	4,00	4,18	3,77
40	A-Data MyFlash 512 MB	Fit Distribution	021-2011516	24	512	NU	NU	488	9,50	4,60	9,80	1,10	3,40	4,00	4,18	3,60
41	Flash Drive Tiny Disk 256 MB	Alliance Computers	021-3374043	19	256	NU	DA	241	13,80	5,50	12,90	38,90	3,36	2,00	8,00	3,55
42	Jetway Ivogue 512 MB USB 2.0	Ultra PRO Computers	031-4022292	42	512	DA	DA	481	8,20	5,30	9,90	16,20	2,54	4,00	8,00	3,38
43	Canyon Metal Flash Drive USB 512 MB	Intend Computer	0264-437484	28	512	NU	DA	464	11,40	3,40	13,10	27,00	2,76	4,00	6,18	3,35
44	LG USB Drive 2.0 - 256 MB	LG Romania	021-2332491	30	256	DA	NU	249	4,90	4,70	4,90	0,90	2,78	2,00	6,36	2,98



## LG S5200



După părerea mea, LG S5200 este un telefon deosebit. Este mic, exact cum îmi place mie, funcționează pe principiul telefoanelor clamshell, are un ecran generos, iar datorită materialului cauciucat de pe spatele telefonului nu ai senzația că riști în orice moment să îl scapi din mână. Meniul este destul de bogat și de diversificat, mai ales că are de controlat o grămadă de funcții. Modul de navigare este foarte simplu datorită iconițelor foarte sugestive care te ajută enorm să găsești ceea ce cauți. Telefonul în sine înglobează o grămadă de tehnologii legate de playerul MP3, camera foto și video sau Bluetooth. Spre deosebire de foarte multe telefoane, LG S5200 dispune și de un conector extern în care se pot conecta o pereche de căști cu microfon. Dacă ești genul mai high tech, poți apela la un kit hands free sau o cască elegantă Bluetooth prinsă doar pe o ureche va face impresie. Ca orice telefon de la ora actuală, LG S5200 are și câteva jocuțe: Action Life și Halloween Fever, numai bune de butonat telefonul. Bagajul artistic este destul

de mare. Numărul de ringtonuri polifonice implicate este chiar impresionant. Nici nu e de mirare de ce s-a apelat la o memorie internă de 64 MB. Totuși, în afară de spațiul de pe cartela SIM, în telefon poți să mai stochezi încă 1.000 de numere de telefon, pe care poți să le sortezi după fel de fel de grupuri.

Ceea ce mă face pe mine să dau o biluță mai gri este partea cu semnalul.

În zonele în care semnalul GSM nu este chiar la cote maxime și alte modele de telefoane funcționează fără probleme, în telefonul de față se mai nasc mici întreruperi sau alte zgomote care ar putea perturba convorbirea. Asta ar fi în zonele cu probleme, în rest, numai de bine ☺.

### Specificații LG S5200

Rețea:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Transfer Date:	GPRS
Dimensiuni:	92 x 46 x 21,7 mm
Greutate:	92 grame
Ecran:	TFT – 256.000 culori, 128 x 160 pixeli
Camăra foto:	1,3 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC
Email:	NU
Bluetooth:	DA
Port Infraroșu:	NU
Support Java:	DA
FM Radio Inclus:	NU
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 800 mAh
Stand-by:	până la 200 ore
Talk time:	maximum 2 ore

## Nokia 1600

Avem trei jocuri mărețe pe acest telefon: Snake Xenia, Dice și Cricket Cup Xpress, iar în rest, la locațiile unde ar trebui să se găsească funcții ca GPRS, Bluetooth, Wlan, port infraroșu sau 3G adie ușor briza mării. Noroc cu ecranul său color că aș fi zis că cei de la Nokia au rămas în pană de idei și l-au scos pe 5110 de la naftalină. Oh, ce vremuri, parcă atunci telefoanele erau telefoane și gadget-urile erau... scumpe. Acum toată lumea îți bagă pe gât o sumedenie de chestii de parcă majoritatea le-ar folosi. Cine stă pe cartelă nu prea cred că o să folosească în fiecare zi MMS-urile sau GPRS-ul. În fine, asta e o altă poveste, iar aici nu este locul potrivit pentru dezbateri. În orice caz, Nokia 1600 este un produs destul de reușit și foarte eficient pentru cei care doresc un mobil clasic fără fițe.

BogdanS



Dimensiuni:	104 x 45 x 17 mm
Greutate:	85 g
Display:	CSTN – 65.000 culori, 96 x 68 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 900 mAh
Stand-by:	până la 450 de ore
Talk time:	maximum 6 ore
Ofertant:	vezi <a href="http://www.nokia.ro">www.nokia.ro</a>

## BenQ-Siemens EF91

Sunt absolut convins că din „mariajul” celor două companii pot apărea pe piață doar produse foarte interesante. Modelul EF91 confirmă acest lucru. Este un telefon elegant, cu un bagaj de funcții destul de mare și cu priză foarte bună la domnișoare. Dau câteva exemple care să susțină afirmația mea: o cameră foto cu un senzor de 3,2 megapixeli, capabilă să realizeze fotografii la rezoluții maxime de 2048 x 1536, cu autofocus și un mic flash, cu un al doilea senzor foto pentru realizarea de video conferințe, un player MP3, calculator și cronometru, 32 MB de memorie internă și, evident, GPRS și 3G.



Dimensiuni:	92 x 46,5 x 23,5 mm
Greutate:	86 g
Display:	TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Display2:	OLED – 65.000 culori, 96 x 64 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A





# Ultra PRO Computers

ultrabuni în calculatoare

*De mărtisor AMD îți oferă  
posibilitatea să-ți tipărești  
toate felicitările!*

## Ultra PALADIN



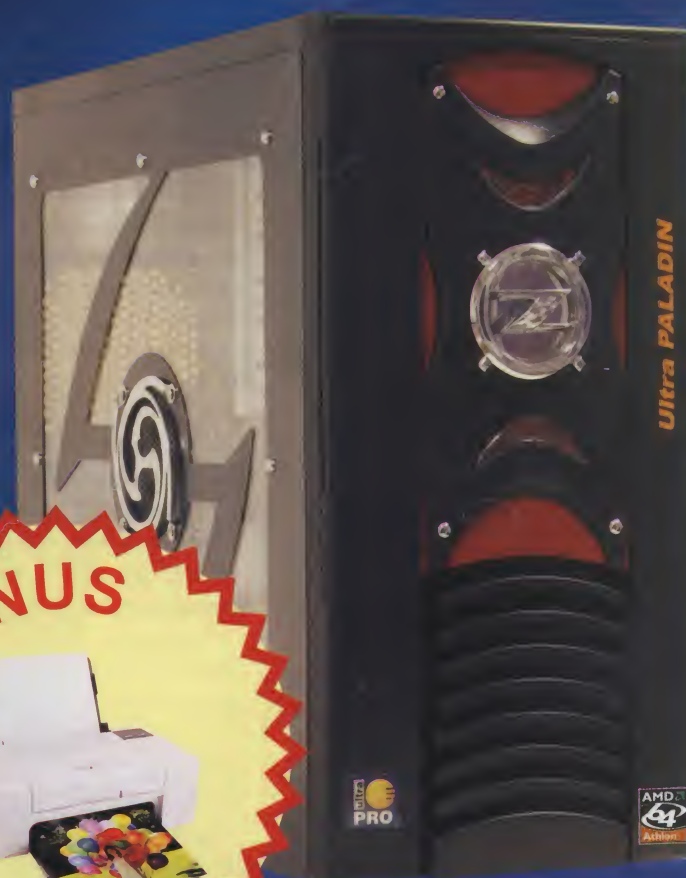
Placă de bază: Socket 939  
Procesor: AMD Athlon™ 64 3200+  
Memorie: 1 GB  
HDD: 200 GB  
FDD: 3,5"  
Unitate optică: DVD RW  
Placă video: 128 MB, PCI Express  
Placă de sunet: onboard  
Placă de rețea: onboard  
Modem: 56 Kbps  
Software: BitDefender Professional  
Ultra PRO Edition  
Carcasă: ATX

**2349,9 lei\***

**23.499.000 lei\***

63,4 lei / lună

DAE 23,19%



\*Prețul include TVA. Ofertă valabilă în limita stocului disponibil.



## Conquer Antarctica

[www.freeonlinegames.com/play/3167.html](http://www.freeonlinegames.com/play/3167.html)

Luați viermii din Worms, mutați-i în Antarctica, lăsați-i câteva mii de ani să se transforme în pinguini, păstrați același concept de joc și puneți totul pe internet. Simplificat? Da. Însă ce mai contează. Worms cu pinguini sună aiurea, dar cam asta e...



## Yetisports 10

[www.donpixel.com/play/es/060201201034](http://www.donpixel.com/play/es/060201201034)

Celebrul Yeti se întoarce pentru al zecelea joc în care este personajul principal. Și ca de fiecare dată, ideea este demențial de simplă și o să vă țină departe de muncă și foarte aproape de concediere toată ziua. De la 9 la 5, că apoi plecați acasă.



## The Lego Suicides

[www.flickr.com/photos/eitheror/sets/1687654/](http://www.flickr.com/photos/eitheror/sets/1687654/)

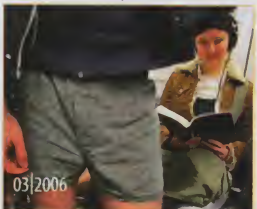
Nu, nu e vorba de nervii care v-ar putea lua când nu vă iese mașinuța sau castelul din LEGO, ci de ideea unui individ de a recrea diverse metode de a ajunge pe lumea cealaltă cu ajutorul micilor cuburi magice. Rezultatul? Puteți muri de răs...



## Improve Everywhere

[www.improveeverywhere.com](http://www.improveeverywhere.com)

Probabil unii dintre cei mai adevărați oameni pe care i-am văzut în ultima vreme. Un grup de artiști din New York care organizează evenimente publice, masive sau pur și simplu bolnav de geniale, pentru a scoate lumea din jur din plictiseală. Plimbarea în metrou, alături de alte câteva sute de nebuni rămași în chiloți e doar un exemplu...



**N**u credeam că voi ajunge atât de curând la un concert adevărat de hip-hop, dar spre norocul meu cei de la Killa Beez au poposit și la noi în țară cu ocazia turneului lor aniversar. Afișul evenimentului garanta o experiență de neuitat și așa a și fost. Într-o perioadă în care muzica hip-hop a luat-o rău în jos, un asemenea eveniment a fost o nesperată gură de aer pentru cei care suferă la vederea artiștilor asociați în ziua de azi cu această muzică. Am spus mereu că vina a fost a mass-media, care a promovat toate porcăriile și a ascuns de ochii publicului muzica bună. Și a lui Trevor Nelson, bineînțeles. Concertul a fost o demonstrație a ceea ce înseamnă cu adevărat un MC sau un DJ. Cu Sueside la platane, cei din Killa Beez au arătat că nu degeaba fac parte din marea familie Wu Tang și au oferit publicului român peste două ore de cultură hip-hop. Shabazz The Disciple, ShoGun Assassin, Beretta 9, Cilvaringz sau Christ Bearer, alături de Salah Edin, au cântat atât piese din discografia lor, cât și câteva aparținând Wu Tang Clan. De asemenea, în memoria lui Ol' Dirty Bastard (R.I.P.) s-au putut asculta piesele Brooklyn Zoo și Shimmy Shimmy Ya. Chiar dacă nu este cazul să evidențiez pe cineva, toți cei prezenți fiind excepționali, mi-au plăcut în mod deosebit Shabazz The Disciple și Beretta 9. Nici nu mă așteptam la altceva din

partea lor. Salah Edin a mai arătat încă o dată că în hip-hop nu există bariere lingvistice, prin tehnica demonstrată pe cele două piese în limba arabă, care au electrizat publicul. Concertul cred că s-a ridicat la înălțimea așteptărilor tuturor celor prezenți în Sala Polivalentă, atât ca durată, cât și ca intensitate, Killa Beez lăsând impresia că turneul lor este la debut, în nici un caz că este al nouălea show consecutiv în tot atâtea zile. Nu am spus nimic despre trupa Paraziții, care a cântat în deschidere, doar datorită faptului că pe ei îi avem „aproape” și știm deja de ce sunt în stare:). Sunt sigur însă că invitații noștri nu se gândeau că găsesc așa o trupă în România. Singurul lucru la care chiar nu m-aș fi așteptat era să găsesc Sala Polivalentă puțin peste jumătate plină. De când am intrat m-au lovit cuvintele lui Mitza din numărul trecut referitoare la piața de jocuri din România, lucru la fel de valabil și în cazul muzicii. Dacă la un concert Killa Beez, primul de asemenea nivel de pe plaiurile noastre, nu dau din coate ca să ajung cât mai aproape, nu prea știu ce pretenții putem avea pe viitor. Apropos de viitor, cei de la Emagic ne-au mai pregătit o surpriză, așa că pe 23 iunie pe stadionul Lia Manoliu avem concert Depeche Mode. Și ca să mă întorc la hip-hop, anunț și concertul Gza vs. Dj Muggs din 3 aprilie de la Sofia. Just in case.

■ Rzarectha





SeX.  
Murder.  
MySTery.

Welcome to  
the party.

# kiss kiss bang bang

Robert  
Downey Jr.

Val  
Kilmer

From The creator of  
LEthal weApon.

Venerabilul regizor Shane Black, cunoscut mai ales pentru seria Lethal Weapon, revine pe marile ecrane după mai mult de șase ani cu un film ce are toate șansele să devină un clasic. „Kiss Kiss, Bang Bang” este o comedie plină de acțiune, ce combină umorul de calitate, cu momente agresive (în care Shane Black este specialist) și dialoguri percutante. Surprinzător chiar, KKBB nu este un film de acțiune plin de explozii, orașe pe jumătate distruse și eroi bidimensionali. Bazat, în parte, pe nuvela lui Brett Halliday „Bodies Are Where You Find Them”, filmul este de o adâncime surprinzătoare, cu atât mai mult cu cât aceasta este livrată într-un context atât de ușor și relaxat încât vei râde jumătate din timp.

Pe lângă scenariul de zile mari, principala atracție a filmului o reprezintă prestația de excepție a actorilor săi principali. Robert Downey Jr. interpretează magistral un newyorkez deziluzionat, care și-a ratat viața, a cărei incursiune total accidentală în lumea Hollywood-ului scoate la iveală un om sensibil, diferit de roboții lipsiți de personalitate din industria filmului. Partenerul său de ecran este Val Kilmer, care interpretează un detectiv homosexual, ironic și plin de profesionalitate. Lor li se adaugă Michelle Monaghan, care joacă rolul primei iubiri a personajului principal, ajunsă și ea la Hollywood

și prinsă în mrejele afacerilor murdare de acolo.

Scenariul este relativ simplu și s-ar putea reduce la o intrigă polițistă în care trei personaje (care lucrează excelent pe ecran) trebuie să dea de cap unei crime. Lucrurile sunt însă mult mai complicate decât par la prima vedere, povestea ramificându-se și complicându-se rapid. Sora eroinei este găsită și ea moartă, newyorkezul i se pun în cărcă toate crimele și dă peste cadavre la tot pasul, detectivul este atras într-o cursă ce scoate la iveală un plan foarte bine pus la punct de a-i înfunda pe cei trei. Ce este însă important este faptul că filmul chiar merge, nu te minte, personajele sunt pline de viață, iar întâmplările prin care trec sunt într-atât de bine abordate încât te pierzi instantaneu în acțiune și ieși din ea cu zâmbetul pe buze.

„Kiss Kiss, Bang Bang” are parte de o sumedenie de scene memorabile și aproape toate dialogurile sunt într-atât de bine făcute

încât nu ai vrea să pierzi nici o replică.

Atenția la detaliu este impresionantă, iar micile momente precum acela în care mobilul detectivului aflat pe moarte

sună fericit a „I will survive!” pun cireșa pe un tort și așa al naibii de dulce. Probabil unul dintre cele mai bune filme de acest gen din ultimii ani și cu siguranță cel mai bun pe care l-am văzut eu în ultimul timp.

■ Mitza

## ZBOR DE NOAPTE

An: 2005

Regie: Wes Craven

Support: VHS și DVD

Genul filmului: Acțiune  
Horror

Cu: Cillian Murphy,  
Rachel McAdams

Un produs:  
DREAMWORKS PICTURES



## DOOM

An: 2005

Regie: Andrzej Bartkowiak

Support: DVD

Genul filmului:  
Acțiune Horror Sci-Fi  
Action

Cu: Karl Urban, The  
Rock, Rosamund Pike,  
Razaq Adoti

Un produs: Universal  
Pictures



## PATRU FRAȚI

An: 2005

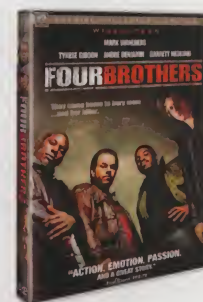
Regie: John Singleton

Support: DVD

Genul filmului: Action

Cu: Mark Wahlberg,  
Tyrese Gibson, Andre  
Benjamin, Garrett  
Hedlund, Terrence  
Howard

Un produs: Para-  
mount Pictures



## CULMEA FURIEI

An: 2005

Regie: Mike Binder

Support: DVD

Genul filmului:  
Comedy Drama

Cu: Kevin Costner,  
Keri Russell

Un produs: New  
Films International

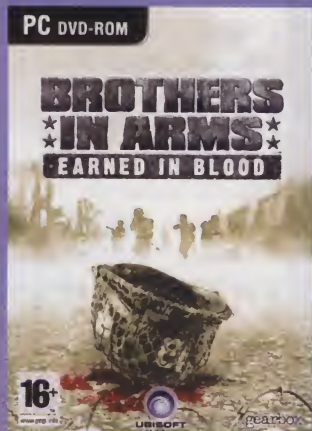


Filmele sunt distribuite de către  
EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES.  
Telefon: 021-408.30.40





CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă jocul Brothers in Arms: Earned in Blood

Care dintre studiourile Ubisoft lucrează la jocul Blazing Angels?

- a. Ubisoft Shanghai ☐
- b. Ubisoft Montreal ☐
- c. Ubisoft București ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Blazing Angels din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.

THRUSTMASTER®

CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă un pachet Internet Phone Kit

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent este programat să fie lansat în...?

- a. Martie 2006 ☐
- b. Ianuarie 2007 ☐
- c. Septembrie 2006 ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.



CONCURS LEVEL ȘI



## Câștigă unul din cele 5 DVD-uri cu filmul Culmea furiei

Cine joacă rolul principal în filmul Culmea furiei?

- a. Brad Pitt ☐
- b. Răzvan Iureș ☐
- c. Kevin Costner ☐

Nume, prenume

Str.  Nr.  Bl.  Sc.  Ap.

Localitate  Cod  Județ

Telefon  e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul Culmea furiei din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL,  
OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 aprilie 2006.





O moarte crudă după o viață și mai crudă.  
Imagine trimisă de Tarek Nabolusi.



Meci disputat la categoria mutant. Imagine trimisă de Shobby.



Mai ceva ca exploziile solare.  
Imagine primită de la Lungu Alexandru.



Yap, you got balls!  
Imagine trimisă de Năstase Cristian.



Toți își pierd capul la penaltiuri. Imagine primită de la Peruzzi Bogdan.



Ceva trebuie să intre în poartă.  
Imagine primită de la <<\$aADaMM>> (REBORNED).



Ce să-ți fac dacă ți-a trebuit mobilă de colecție?  
Imagine trimisă de Just Alex.

Câștigătorul din acest număr este Shobby.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



# Catfight: Lara vs. Rayne



Nu știu ce să vă zic. Spre surprinderea tuturor, chatroom-ul supraviețuiește. N-am inspirație... sper că o să răspundă ăștia la întrebările voastre atât

cât să ocupe și spațiul în care se presupunea că voi scrie ceva inteligent despre... de fapt, nici nu știu despre ce

trebuia să scriu. Așa... am început să primim întrebări interesante, ca să nu mai spun de mugetări... despre mâncare... și melci torturați psihic... și frământările gamerului de rând, ce se pot transforma rapid în stări de anxietate sau chiar paranoia... aaaaaaa!!!!!! E-mail-urile tot la chatroom@level.ro, iar scrisorile pe adresa redacției.

■ Akasha

## The million dollar question(s):

**Catrina Alexandru: Rayne sau Lara? De ce? Și din ce perspectivă (game\movie)?**

**Abnaxus: Ce meserie ați avea dacă nu ați fi redactori LEVEL?**

### cioLAN:

1. Rayne suxx! Și la propriu și la figurat. Lara putea a buzeți de piramidă și a mumie de la o poștă. Rayne mă va goli de sânge și-mi va păta cearșafurile. Lara mă va seduce cu biciul și îmi va fura halba aztecă din aur curat ascunsă sub patul conjugal cu robinet egiptean. Rayne va pune pe masă o fleică de nazist. Crudă. Lara gătește doar sote de ambrozie și mușchiuleț de șarpe cu pene. Mie-mi place carnea de porc. Și hamsia de porc. Copiii lui Rayne vor urla încontinuu după lapte praf cu hemoglobină pentru că lipitoarea nu-i va alăpta. N-o voi lăsa. Îmi plac sânii fără urme de dinți, iar carotida cu sfârc nu s-a inventat încă. Plodul Larei îmi va subtiliza șuba milenară de la străbunicul și o va preda Muzeului Satului. Ce treabă-i asta? Sex nu, mâncare canci, copii... mai bine nu. Ducă-se pe pustii! Amândouă. Filme, spui? Kristana a fost pângărită de privirea lui Boll. Jolie e sub călcâiul sexy al lui Ahile. Ducă-se și ele!

2. Șef de scară.

### Mitza:

1. Rayne sau Lara? Răspunsul este evident: Rayne și Lara! Și vorbesc aici despre Kristana Loken și cele șapte încarnări ale Larei pe Pământ (cu o mențiune specială pentru Angelina). Perspectiva o țin pentru mine și, eventual, pentru milioanele de cinefi care îmi vor cumpăra DVD-ul intitulat sugestiv: „Rayne does Lara”.

2. Îmi place să cred că aș fi putred de bogat și m-aș plictisi teribil undeva, pe o insulă exotică, înconjurată de băștinașe și nisip fin. Așa că mai bine e cum sunt acum, cu ploaie și zăpadă afară. Despre băștinașe nu mai spun nimic.

### Rzarectha:

1. Nu pot să mă decid nicicum. Pe de o parte, aș înclina spre Rayne, pe cealaltă parte aș opta pentru Angelina. Pentru că sigur mai sunt indeciși, propun organizarea unui „catfight” să vedem,

odată pentru totdeauna, care-i mai tare...

2. Dictator. De mic copil mi-am dorit să le iau oamenilor drepturi și libertăți, să dau cu presa de pământ și să interzic comercializarea unei game variate de produse. Dar nu voi dezvolta acum doctrina că imediat mă trezesc cu o „societate” civilă sau ceva „opinie” cum urlă ca din gură de șarpe, fericiți că au mai găsit o porțiță de a-și justifica existența.

### Locke:

1. Cred că Rayne... așa sângeroasă cum e ea. Cred că pot trece peste asta...

2. Dacă nu aș fi redactor LEVEL, probabil că aș fi drujbist. Întotdeauna mi-am dorit să trăiesc într-un univers forestier. Îmi plac și furnicile și croitorii de stejar... Plus că mișcarea mătăsoasă a lanțului pe dinții drujbei mă îndeamnă la mediație, la autocunoaștere. Meseria asta combinată cu un tratament naturist de slănină cu ceapă și brânză asociate cu juma’ de sticlă de țuică devine un ideal pentru care fiecare dintre noi ar trebui să lupte.

### KIMO:

1. Rayne, evident. Nu știu cum se face, dar undeva, în subconștientul meu, am făcut o pasiune pentru vampe. Cred că de vină sunt experiențele pe care... heheh... ei bine, „pe care” și atât, ca să nu vă gândiți la prostii. Lara, în schimb, mă lasă puțin rece. Care-i treaba cu biciul? Dacă se supără, îmi dă cu el peste ochi? Și fără filme. Sunt nașpa cu draci. Am luat milionu’?

2. Donator de organe.





De ceva vreme, maică-mea tot cumpără pâine tăiată felii. Toată chestia asta m-a pus pe gânduri (deh, mare cugetător!). Ce-i cu atâta comoditate pe noi? Omul vrea mereu să fie cât mai mult ajutat și de aceea ratează micile plăceri ale vieții. De exemplu, ce poate fi mai distractiv decât atunci când îți tai degetul tăind pâine?

Cu toată goana asta după comoditate, mă gândeam cât de departe vom ajunge. Vom cumpăra mâncare gata mestecată sau ne băgăm direct pe perfuzii? Ne vom cumpăra haine și alte chestii numai de pe internet? Vom lăsa alte persoane să ne găsească marea dragoste?

Nu știu cât de departe se va merge, e clar că progresul este esențial, însă sunt unele lucruri pe care vreau să le fac eu, fără ajutorul unor factori externi...

Apropo, care se duce să-mi cumpere și mie un paKENT de țigări?

Psycho

Mai mult o întrebare decât o mușetare. După fiecare ploaie, pământul se udă frumos și melcii ies afară. Da, melcii, acele mici creaturi ce se târăsc numai pentru a fi mâncate de niște francezi sociopați, că așa le place lor. Toate astea mă fac să mă întreb care este scopul melcului și rostul lui pe lume. Adică, eu unul îl văd doar după ce plouă. Unde stă înainte? Unde se ascunde? Are un fel de bază secretă unde plănuiește în secret cu tovarășii săi dominarea lumii? Iar după ce plouă, ies și se târăsc, să trăiască în libertate, dar vine franțuzul și calcă pe ei, săracii. Apoi, printr-o mișcare elegantă, specifică lor, își ridică bocancul la nas, examinează, dezlipesc gelatina moartă și mănâncă delicatasa.

Chiar mă întreb dacă mai merită viața unui melc: să stea ascuns tot timpul și când vrea libertate să-i fie furată de niște franțuzi sau copii care își bat joc de el vrând să vadă care aleargă mai repede, sau de acei traficanți de carne fragedă de melc, acei notorii braconieri care au legături cu lumea interlopă a franțuzilor???

În concluzie... salvați melcii, vive la France și God help us all.

Raziel14

Le-am așteptat mai ceva cum așteaptă ăia bătrâni pensia. De fapt, le-ați așteptat. Eu nu. Eu sunt cu taicunurile. Și cuădvenciărurile. Deci, majoritatea le-a așteptat. Și majoritatea asta-i mare cât o mare și-un ocean la un loc. Sufletul și-a mutat domiciliul la gură și stă chircit acolo, așteptând. De doi ani ciorapii devin neîncăpători și rolul lor a fost preluat de sutiene. Bani de upgrade stau liniștiți și trag dintr-un trabuc, așteptând să-și găsească noul stăpân. ATI și nVidia își freacă mâinile cu un larg zâmbet de-a lungul feței, numai gândindu-se la mormanul de bănet pe care se vor așeza. În schimb, plătitorul, omul din popor, gamerul de rând, cum vreți să-i spuneți, stă ascuns în colțul său, speriat să nu cadă cerul pe el și să nu apuce să vadă în fața ochilor Al Treilea Blestem sau a Doua Jumătate de Viață. Ei bine, așteptarea a luat sfârșit. Parțial. Blestemul s-a năpustit deja asupra noastră. Și cică n-ar fi așa de-al dracui cu PiSiurile domestice, de pe lângă casa omului. Dar, de văzut, îl vedem oleacă mai încolo. Că deh, trăim în România. Ei bine, acum încep să apară „dacă”-urile, mai dese și mai groaznice decât gremlinii ăia mici și verzi. Dacă are bug-uri? Dacă o să-mi crape când mi-e lumea mai dragă? Dacă o să fie prea



-Inevitabilul destin al gastropodelor-



scurt? Dacă n-o să-l pot instala? Dacă apare Simsu' al Doilea înainte și nu mă mai lasă prietena la PiSi? Dacă...? Și cel mai diabolic dintre „dacă” ăștia mici se vără repede-n mințile norodului: dacă le-am așteptat degeaba? Am stat doi ani ca bolovanu' cu ochii beliți înspre internet, înhățând orice fărâma de informație pusă pe linia întâi de către producători. Dar, cum fără Yin nu poate fi Yang și viceversa, cerurile se deschid și pe un norișor roz apare-un „dacă” menit să readucă liniștea în sufletele noastre zbuciumate. DACĂ totuși or să fie niște jocuri geniale? Dacă ne vor ține în fața PiSiurilor la

fel ca-n vremurile bune ale primelor blesteme și a primei jumătăți de viață? Acum „dacă”-urile astea se iau duios de mână, ducându-se în mințile oamenilor și lăsându-mă pe mine să-mi spun părerea. Eu, personal, prin propriu-mi discernământ, zic că dacă cel puțin unul o să confirme, o să fie bine. Dacă nu, pe lângă obișnuitele „urări de bine” pe care le vor primi, producătorii se vor mai trezi și cu hype-ul învinețit de la bătaie în fața ușii. Să și-l țină. Și uite-așa, gamerimea va îmbrățișa neîncrederea și se va duce mahnită la culcare. Și va dormi...

Psycho



**DA,**  
doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL februarie-martie 2006	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL PC TUNING	11 lei noi/ (110.000 lei/buc)		
CHIP SPECIAL FOTO-VIDEO DIGITAL decembrie 2005	10 lei noi/ (100.000 lei/buc)		

NOU!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa  
alex\_draghini@vogelburda.ro

### talon de comandă

Decupați talonul din revistă,  
completați-l și expediați-l  
împună cu dovada plății  
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin  
mandat poștal pe adresa  
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov  
sau prin ordin de plată în  
contul

Vogel Burda Communications  
R071ABNA0800264100060476  
deschis la ABN AMRO Bank  
Brașov.

Talioanele care nu sunt însoțite  
de dovada plății NU VOR FI  
LUATE ÎN CONSIDERARE!

**DA,** doresc un  
**ABONAMENT** la  
revista **LEVEL**, pe

Perioada

Preț revistă  
cu CD/DVDPreț abonament  
revistă cu CD/DVD

6 luni

81 lei noi/  
(810.000 lei)50 lei noi/  
(500.000 lei)

12 luni

162 lei noi/  
(1.620.000 lei)90 lei noi/  
(900.000 lei)cu CD: ☐ cu DVD: ☐

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Am plătit \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_ cu mandatul poștal / ordinul de plată nr. \_\_\_\_\_

Am mai fost abonat, cu codul \_\_\_\_\_

### talon de abonament

Decupați talonul din revistă,  
completați-l și expediați-l  
împună cu dovada plății  
pe adresa

Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov

Plata se poate efectua prin  
mandat poștal pe adresa  
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4,  
500530 Brașov  
sau prin ordin de plată în  
contul

Vogel Burda Communications  
R071ABNA0800264100060476  
deschis la ABN AMRO Bank  
Brașov.

Pentru bugetari, plata se face  
în contul nr.  
RO90TREZ1315069XXX000746  
deschis la Trezoreria Brașov.

Talioanele care nu sunt însoțite  
de dovada plății NU VOR FI  
LUATE ÎN CONSIDERARE!

**best**  
distribution

## Câștigă jocul Star Wars: Empire at War



De către cine este produs jocul  
Star Wars: Empire at War

- a. Westwood ☐  
b. Petroglyph ☐  
c. Blizzard ☐

Nume, prenume

Str.

Nr.

Bl.

Sc.

Ap.

Localitate

Cod

Județ

Telefon

e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Star Wars: Empire at War din acest număr al revistei.





# Fanatic Gamer

cu Carmen Ivanov

**În colaborare cu  
LEVEL**

Singura emisiune radio  
despre jocuri de PC și  
console.

Ascultă despre și câștigă  
cele mai tari jocuri ale  
momentului la Fanatic vs  
Fanatic.

Află totul despre Anarchy  
Online și câștigă o mulțime  
de premii așa cum vrei.

În fiecare sâmbătă  
în rețeaua **Radio Mix**







### Calculator Diablo 666 D

- Procesor: Intel® Pentium® D 830 (3 GHz)
- Placă de bază: 945P NEO-F
- Memorie: DDR2 1GB 400 (2\*512 MB)
- Hard disk: 200GB S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: RX1300PRO TD256E
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• **4.199** lei cu TVA      • **1.180.000** lei cu TVA / lună      • **118** lei noi cu TVA / lună

### Calculator Diablo 6666 PRO

- Procesor: Intel® Pentium® 4 640 (3,2 GHz)
- Placă de bază: PM8M2-V
- Memorie: DDR 1G 400 (2\*512 MB)
- Hard disk: 200GB S-ATA
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: RX9550-TD256 MB
- Interfață audio: integrată, suport 6 canale
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• **3.199** lei cu TVA      • **900.000** lei cu TVA / lună      • **90** lei noi cu TVA / lună

### Calculator Diablo 6666 G

- Procesor: Intel® Pentium® D 840 (3,2 GHz)
- Placă de bază: P4N SLI-FI
- Memorie: DDR2 1GB 5400
- Hard disk: 250GB S-ATA2
- Unitate optică: DVD±RW Dual Layer
- Interfață grafică: 2 x GF.NX7800GT-T2D512E
- Interfață audio: SB Audigy 4 PRO
- Interfață rețea: integrată, 10/100 Mbps
- Tastatură și mouse
- Garanție 3 ani

• **11.999** lei cu TVA      • **3.370.000** lei cu TVA / lună      • **337** lei noi cu TVA / lună

## Performanța în care poți avea încredere!

Sistemele Diablo, bazate pe procesor Intel® Pentium®D, folosesc tehnologie Dual Core, oferind posibilitatea de a rula în paralel mai multe aplicații.

Completează viața familiei tale oferindu-le un calculator care se potrivește fiecăruia!

Sistemele Diablo **666 D** și **666 G** bazate pe procesorul Intel® Pentium®D oferă satisfacția maximă pentru așteptările familiei tale, indiferent că vorbim de accesul la informații, distracție sau studiu permanent.

Sistemele Diablo cu procesor Intel® Pentium®D sunt ideale pentru aplicații multimedia, vizionare filme pe DVD, procesare audio-video, jocuri în rețea și pe net, studiu enciclopedii.

Acum vi se oferă puterea de care aveți nevoie precum și flexibilitatea de a vă extinde în viitor.

DAE - Credit în EURO, cu DAE de 16.72%, pentru o perioadă de 48 de luni.

Configurațiile oferite nu includ monitor și boxe.



# FLAMINGO

www.flamingo.ro; 08008-22.55.72 (08008-CALLPC); eFlamingo@flamingo.ro  
Livrare gratuită la comenzile on-line

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon și Xeon Inside sunt mărci sau mărci înregistrate ale Intel Corporation sau ale subsidiarelor acesteia din Statele Unite și din alte țări.